320 JOGOS ESCOTEIROS



õ¿õ LECÃO

õ¿õ **LECÃO**

ALEXANDRE FEJES

Jogos Escoteiros

Õ¿Õ LECÃO

Jogos Escoteiros

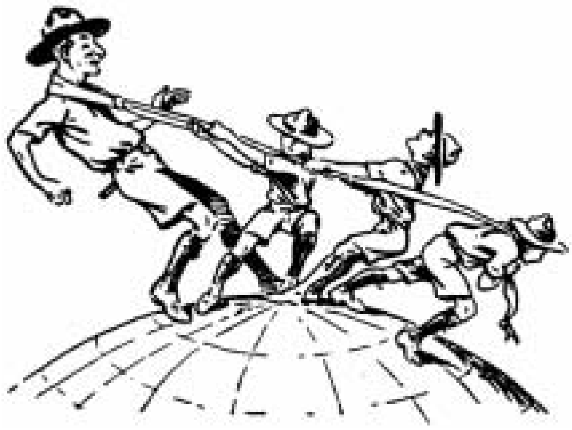


ALDO CHIORATTO
Centro de Difusão do Conhecimento Escoteiro
9º Distrito Escoteiro – Lapa (SP)
União dos Escoteiros do Brasil
aldochioratto@gmail.com

Se você tiver críticas, sugestões ou desejar colaborar no enriquecimento deste trabalho envie e-mail para: lecaotabapua@gmail.com

1ª Edição 19.05.2005 – Exemplar Revisto & Impresso 18.6.08

JOGOS ESCOTEIROS



A importância atribuída aos jogos pelos Ingleses data de séculos. Inúmeros jogos, hoje difundidos em todos os países do mundo, são originários da Grã-Bretanha. Sempre fizerem parte integrante da vida do povo inglês.

Deve-se a John Strachan, escotista da Universidade de Edimburgo, o primeiro trabalho sobre o valor biológico do jogo e a Spencer, uma das contribuições mais valiosas sobre a posição do jogo no programa de educação física infantil.

Para Spencer (1820-1903) a ginástica é um sistema de exercícios factícios. Embora sempre melhor que a ausência de exercício, jamais será um substituto de valor igual aos jogos. Os jogos produzem uma excitação mental agradável e exercem uma influência altamente fortificante. A felicidade assim obtida é o melhor dos tônicos.

Na Alemanha Guts Muths (1759-1839) realizou grande obra consagrando seu nome como "avô da educação física alemã". O valor educativo dos jogos lhe mereceu atenção especial e uma das suas obras dedicada a realçar o valor dos jogos como exercício e recreação do corpo e do espírito é a primeira obra fundamental do gênero escrita por um escotista de educação física.

Mas ninguém exerceu uma influência tão surpreendente, não só na Alemanha como em todo o mundo como Groos, psicólogo a quem se deve a elaboração de uma filosofia do jogo, exposta em suas obras básicas, considerou o jogo sob tríplice aspecto do exercício preparatório, da atividade complementar e da recreação, não deixando de acentuar que a descarga aliviante dos impulsos (catarse) deve ser também considerada no estudo teológico do jogo.

Na França foi elaborado e publicado pelo Ministério da Guerra o "Regulamento Geral de Educação Física" dividido em três partes: a primeira bases fisiológicas e pedagógicas, a segunda do treinamento esportivo e a terceira da educação física. Partindo do princípio de que o jogo não pode constituir um método completo de

educação física, o texto original reconhece que o jogo é a regulamentação mais ou menos metódica de movimentos instintivos que todo ser vivo é levado a realizar espontaneamente ao sentir a necessidade de exercício. Afirma, outrossim, que o jogo constitui a forma de ginástica mais apropriada para a infância porque se adapta às aptidões físicas da criança como às suas exigências morais. É ao mesmo tempo, higiênico e recreativo.

Do ponto de vista físico não exige esforços muito intensos nem contrações musculares excessivamente localizadas. A sua prática é acompanhada sempre de prazer e este constitui para a criança o mais notável excitante da energia vital e o mais ativo estimulante para fazê-lo perseverar no exercício físico.

O extremo interesse que as crianças demonstram pelos jogos e a alegria com que eles se entregam são tão importantes quanto os exercícios que os acompanham.

PORQUE AS CRIANÇAS JOGAM

A criança joga para satisfazer um instinto. Desde a mais tenra idade vemos que além das atividades de comer, beber e dormir, imprescindíveis para o desenvolvimento orgânico geral da criança resta-lhe somente lúdica.

O bebê não joga para ganhar e sim para satisfazer um instinto primário de jogar. O mesmo acontece nos períodos dos três aos sete e dos sete aos doze anos. No primeiro, estando criança já na posse dos mecanismos perceptíveis e motores, o seu desenvolvimento psíquico se dirige para os interesses concretos. As suas funções de aquisição, a atenção, a memória, a associação são utilizadas com maior intensidade. O mesmo acontece com a curiosidade, à observação e a atenção que constituem tendências educativas.

No segundo, dos 7 aos 12 anos, surgem os interesses especiais e objetivos. Somente ao penetrar na pré-adolescência, ao transpor o limiar da adolescência e no princípio desta, surgem os interesses éticos e sociais aos quais está intimamente ligado o instinto combativo. Despontam então as tendências e os sentimentos típicos do desejo de ganhar.

O amor-próprio muito desenvolvido, a vaidade exagerada que se manifesta sob todas as formas, não só do ponto de vista de ser um bom jogador, um ótimo esportista, como nos atributos físicos e exteriores, o arranjo do penteado, o

esmero no traje, a linguagem, os gestos, as atitudes estudadas são revestimentos da intensa vaidade do adolescente.

O desejo de ganhar não constitui o móvel da ação infantil de jogar. Esse desejo aparece mais tarde, caracterizando o período adolescente.

A prova que a criança joga para satisfazer um impulso e não para ganhar está no fato observado diariamente e com freqüência espantosa de que, integrando uma turma, time ou grupo evidentemente mais fraco que o adversário, nem por isso deixa de jogar. Joga, não uma, duas, três vezes, mas quantas lhe forem proporcionadas. Pouco lhe importa perder ou ganhar. O que ela quer é jogar.

No jogo individual, a saber, de dois jogadores um contra o outro, sucede o mesmo. A recusa de jogar quando não há possibilidade de ganho dá-se raramente, sempre com crianças que, dotadas de certas aptidões naturais como agilidade, velocidade ou força, colhem louros nas competições individuais de que participam.

Posto à frente de outra criança, também dotada ou superior, manifesta desprazer em jogar. O seu sentimento de superioridade abala-se fortemente. Reluta ao ver-se colocada diante de uma situação nova, inédita, um adversário igual ou superior, embora da mesma idade. Há um conflito interior que a faz sofrer. Não pode mais ser a primeira, a melhor, a única.

JOGOS NO ESCOTISMO

Quando os jovens falam de Escotismo, contando aos amigos as novidades, são os jogos que causam a maior impressão, e isto não ocorre por acaso. O Movimento Escoteiro, quando foi idealizado pelo seu fundador, Baden Powell, utilizou-se sempre do efeito "mágico dos jogos". Os jogos são meios pelos quais os fins educacionais do Movimento são atingidos. Esta vontade natural de competir, tão comum nos jovens, os acompanha desde a infância, dotando-os de espírito de tolerância, da vontade de progredir, do respeito pelas regras e pelos companheiros.

A - As bases do Jogo Escoteiro

- Ação - O Escotismo é a educação pela ação. Sugere atividades atraentes onde se aprende a partir das experiências realizadas. Existe sempre um toque de surpresa e emoção.

- Imaginário - Cada ramo é motivado por um apelo próprio a faixa etária: a fantasia dos Lobinhos; a aventura dos Escoteiros e Escoteiras; o desafio dos Seniores e Guias.
- Associações - Os jovens aprendem a viver em pequenos grupos sociais; são Matilhas, Patrulhas e Grupos de interesse.
- Funções - Assumem funções de líderes (Primos e Monitores) e as funções de seguidores (cozinheiros, lenhadores, almoxarifes).
- Regras - A Lei Escoteira está presente em todas as atividades do Movimento e nelas os jovens aprendem lições para suas vidas.

B - Onde iniciam e onde terminam os jogos no Escotismo

A partir do momento em que os jovens entram na Alcatéia ou na Tropa, iniciasse o clima de um jogo com conquistas individuais, orientados por um sistema de etapas e especialidades. Apenas pensando ou planejando como realizá-las o jovem já está jogando.

As Patrulhas se preparam para um acampamento, conferem seus materiais, estabelecem o cardápio e as funções de cada elemento. É chegado o grande dia. Iniciam com a escolha do local mais apropriado para armar a barraca e montar o toldo da cozinha. Já se passaram três ou quatro horas e alguém de fora poderia dizer: "*coitadinhos! Trabalharam tanto e ainda não fizeram nenhum jogo para se divertir*".

Ledo engano! A montagem do acampamento possui todos os cinco elementos do jogo Escoteiro e não pode ser dispensada ou atenuada. As dificuldades encontradas nesta montagem, os imprevistos, são o toque de surpresa e emoção. Vencidas algumas etapas, um conjunto de experiências, outra seção recebe o jovem e o jogo novamente tem sabor de algo desconhecido para ser vivido intensamente.

4 - TÉCNICA DO JOGO ORGANIZADO

Para a organização dos jogos é necessário o conhecimento de uma série de princípios fundamentais. A verdadeira técnica, no entanto, não se baseia somente no conhecimento teórico desses princípios. Decorre, também da prática. Os princípios que se seguem são elementos básicos para a organização e direção dos jogos.

A - Dos preparativos

O local



Onde realizar os jogos? Evidentemente o mais apropriado é o "ar livre". Muitas vezes a principal dificuldade para a realização dos jogos reside na falta de local apropriado. Os galpões ou mesmo a sala da Tropa ou da Alcatéia também se prestam para a execução dos jogos, principalmente quando o clima não ajuda.

Os dois principais fatores para a boa realização dos jogos são: O Sol e o Ar livre.

A área está condicionada ao local e deve ser suficiente para o número de jogadores.

O material

O material deve ser o mais reduzido possível não só por motivos econômicos como pela facilidade de transporte e guarda.

É recomendável que o Chefe possua uma caixa de jogos onde possa guardar os materiais mais utilizados nos jogos aplicados. Esta caixa deve conter essencialmente bolas, apitos, saquinhos de areia, giz, etc.

B - Dos jogadores

Número

O número de participantes em cada jogo dependerá do tipo do jogo aplicado, o mínimo são dois jogadores nos jogos individuais, passando pela Patrulha, Tropa e até centenas nos grandes jogos.

Classificação

Os jogos são classificados principalmente pela idade dos participantes e pela capacidade física de cada um deles.

Formação

A formação depende do tipo do jogo utilizado, pode ser em fileira ou linha, coluna, roda, circulos, patrulhas, estrela e outros esquemas.

C - Dos Jogos

Fases do Jogo

Qualquer jogo motor pode ser decomposto em três fases perfeitamente distintas que são a preparação, a evolução e o final.

Preparação

Consiste no arranjo do local, no congregamento das crianças e na disposição dos jogadores.

Evolução

É o meio do jogo propriamente dito, aquele que vai do início da movimentação até o final da ação. É a parte principal e o momento por excelência para observar e analisar as conduta dos jogadores. A criança está em ação, livre, despreocupada e nessa hora o seu comportamento é totalmente espontâneo, ela se revela como é, em toda expressão de sua personalidade.

Final

É o término do jogo, o último momento, aquele que encerrou a ação dos jogadores. Deve ser também o momento máximo para as expansões de alegria, com gritos de entusiasmo, saudações ao adversário com bravos e gratos.

A criança tem absoluta necessidade de alegria. O jogo jamais pode ser totalmente silencioso. A criança "torce", canta, grita e estes atos não só constituem evidentes manifestações de prazer, mas também verdadeiros exercícios de ginástica respiratória. Na feliz expressão de Lagrange, "*o grito é para os pulmões o que o salto é para as pernas*".

Elementos do Jogo

Os elementos constitutivos do jogo, aqueles que regulam a sua intensidade, é a duração, o ritmo, a velocidade e a distância.

- Duração é o tempo total do jogo.
- Distância é o maior percurso a ser vencido ou a soma de vários percursos segmentários nos jogos de corrida.
- Velocidade é o grau de rapidez a ser desenvolvido por meio da pronta execução dos movimentos e passagem célere entre os lances.

- Ritmo é a coordenação de movimentos e lances num tempo determinado.

Convém esclarecer e distinguir bem entre lance e movimento. Movimento pede a deslocação do corpo, de qualquer forma que se opere, correndo, saltando, marchando, transportando...

Lance é a passagem de um momento para o outro e pode dar-se sem deslocação do corpo. Os lances são, em geral, gestos, ações que caracterizam o jogo. No jogo de pegador p. ex., correr é o movimento e pegar é o lance.

D - Tipos de Jogos

Jogos de cobrança - utilizados como cobrança técnica do adestramento para avaliar o conhecimento.

Jogos iniciais ou quebra-gelo - jogos simples e rápidos para quebrar a apatia ou gelo dos jovens quando iniciam as atividades.

Jogos de revezamento - constituidos de ações repetitivas, são freqüentemente usados como cobrança do treinamento. É considerada vencedora a equipe que concluir as tarefas corretamente em menor tempo.

Os jogos de revezamento tem uma classificação especial porque são na maioria jogos de correr, e a corrida é o exercício por excelência da criança. Mais do que marchar, saltar, transportar, lançar, atacar e defender, correr é o jogo típico da infância. O desenvolvimento torácico e a capacidade pulmonar se operam pela corrida.

Jogos de equipe - são jogos onde as equipes se confrontam. Para a realização deste tipo de jogo são necessárias duas condições básicas: a presença de um árbitro honesto, imparcial e inteligente e uma área ou campo de jogo perfeitamente delimitada. Também são importantes as regras, que podem se adequar ao momento, e os limites de tempo.

Jogos noturnos - a diversão que os jogos noturnos propiciam é enorme, como também o valor que deles se obtém. Muitos Escoteiros conseguem dominar seu medo da escuridão praticando estes jogos.

No preparo de jogos noturnos é conveniente levar em consideração as condições climáticas e do terreno, evitando possíveis transtornos. Nada é mais deprimente para um jovem do que participar de um jogo que não entenda. Para um jogo noturno ter êxito, precisa de muita ação e movimento.

Jogos amplos - estes são jogos caracterizados pela surpresa, espaço, tempo e a participação parcial do Chefe como fiscal (as distâncias impedem). Estes jogos podem ser de caráter bem simples - tais como seguir uma pista ou a caça ao tesouro - ou bem mais complicados, requerendo muitos preparativos previamente elaborados e um grande número de Escoteiros de diferentes Tropas.

Jogos de cidade - este tipo de jogo proporcionam ao jovem um conhecimento do local onde vivem.

Jogos de observação e adestramento dos sentidos - conhecidos como jogos de Kim devem ser variados tanto na forma. quanto nos objetos. O adestramento dos sentidos deve ser progressivo para dar bons resultados. Deve começar por objetos simples e ir aumentando pouco a pouco a dificuldade.

Jogo individual - o jogo individual oferece vários inconvenientes sendo o mais grave, sem dúvida, a formação de crianças chamadas por elas mesmas "convencidas". A criança envaidecida ou mimada pelos seus resultados no jogo não tardará a tornar-se vaidosa, arrogante e egocêntrica.

A adoção de jogos coletivos não impede, de forma alguma, que a criança brilhe, sobressaia. Mas é um fato aceito tacitamente pelos companheiros. O que importa acima de tudo é que a criança não obtenha "sozinha" o resultado.

Na atividade individual, a criança realiza, consegue este ou aquele resultado "sozinha". Na atividade coletiva ela consegue ou realiza tal proeza ou façanha "em conjunto". Este é um dos princípios fundamentais dos jogos coletivos. Visam, acima de tudo, o desenvolvimento do espírito cooperativo e a educação do senso social.

Jogos Coletivos - oferecem a vantagem de poder ser realizado com elevado número de participantes. Devem ser organizados preferencialmente com duas equipes de jogadores, porque essa é a forma típica do jogo coletivo, aquela que dá à criança uma compreensão mais perfeita e mais rápida do jogo.

Jogos Co-educativos - até os nove anos os jogo não precisam ser diferenciados entre meninos e meninas. Na idade de 9 a 10 anos aproximadamente, conforme o desenvolvimento morfológico, dinâmico-humoral e psicológico da criança, o interesse do menino volta-se para jogos de determinado feitio, os mesmos que, para as meninas, começam a perder o interesse.

Os meninos vão adquirindo gosto cada vez mais acentuado pelos jogos de força, combatividade, persistência, tenacidade, em suma, a virilidade. As meninas por aqueles que contêm elementos de graça, que são delicados, que educam acima de tudo o gesto, a atitude, o andar. A propria natureza se incumbe de despertar no pré-adolescente um interesse diferente de acordo com seu sexo.

Não se deve levar a rigor, no entanto, os preceitos de distinção de sexos nos jogos motores. Nem a escolha de jogos para meninas, com receio que sejam brutais, violentos ou de choque. A menina ainda não está em idade de apurar os gestos, a atitude, os movimentos, a ponto de poder ficar deselegante ou desgraciosa.

E - Da Execução dos Jogos

A execução dos jogos divide-se em quatro fases perfeitamente distintas, a saber: a escolha, o ensino, a condução e a avaliação.

COMO ESCOLHER UM JOGO

O primeiro cuidado na escolha é não impor um determinado jogo, é importante que o jogo seja de interesse dos participantes. O segundo é o objetivo - onde pretendemos chegar, qual é o fim educacional que pretendemos atingir.

COMO ENSINAR UM JOGO

O primeiro processo consiste em explicar minuciosamente o jogo, fazendo com que as crianças repitam a explicação a fim de mostrar que compreenderam o desenvolvimento do jogo. As regras devem ser bem entendidas por todos, pois delas dependerá o bom andamento do jogo.

Outro processo recomendável para jogos difíceis, de regras especiais ou de desenvolvimento complexo, consiste em decompor o jogo nas suas várias fases,

ensinando fase por fase, a saber, a preparação, em primeiro lugar, a evolução e o final.

COMO CONDUZIR UM JOGO

Para a boa condução do jogo deve-se exigir o rigoroso cumprimento das regras, interromper imediatamente em face de qualquer irregularidade, falta ou infração. Somente essa atitude constante daquele que dirige os jogos pode levar as crianças a jogarem bem, com alegria e satisfação. O cumprimento rigoroso das regras não acarreta, como pode parecer à primeira vista, um comportamento grave. A alegria, o riso, o entusiasmo, o barulho não são incompatíveis com a obediência às leis do jogo.

Exigindo da criança o cumprimento das leis do jogo, o condutor não deve tirar a alegria, a camaradagem e o entusiasmo.

COMO AVALIAR UM JOGO

Para temos certeza de que aplicamos corretamente o jogo e que o jogo aplicado era o mais adequado, é necessário que façamos uma avaliação dos resultados da aplicação onde possamos verificar se os objetivos foram alcançados, registrar pontos fortes e pontos fracos para servir de subsídio no planejamento de novos jogos.

O JOGO IDEAL PARA CADA RAMO

Uma dificuldade na escolha dos jogos é a falta de uma fronteira definida entre os jogos para cada ramo. É recomendável que não se repitam jogos de um ramo para outro. Os jogos devem ter graus de dificuldades progressivos e as fronteiras podem ser estabelecidas no Conselho de Chefes.

Requisitos para bem aplicar jogos

1. Ser de agrado dos jovens
2. Serem disciplinados
3. Possuírem regras simples
4. Exigir silêncio na aplicação.
   Observar - ambiente, recursos materiais e humanos, finalidade e equilíbrio
5. Dê um clima ao jogo antes de iniciá-lo
6. Não inicie o jogo antes que todos o tenham entendido
7. Tenha todo o material necessário disponível antes de iniciá-lo
8. Não perca o controle, se perder pare e recomece
9. Incentive os mais fracos, mas apoie a todos

10. Tenha um objetivo para cada jogo, mesmo que seja para divertimento
11. Não exagere nos jogos favoritos
12. Delimite claramente o local do jogo
13. Interrompa o jogo no clímax
14. Jogos eliminatórios não são interessantes. Atividades repetitivas, fundos de cena imaginários mal colocados ou inexistentes, regras que geram dúvidas, mau cumprimento de regras, dificuldades artificiais ou sem propósitos, improvisação dos materiais necessários e a falta de entusiasmo dos dirigentes podem desmotivar os participantes e levá-los ao fim do jogo. Eles podem se retirar não só dos jogos, como também, do Movimento Escoteiro.

O Chefe Escoteiro deve ter:

- imaginação para inventar variantes dos jogos que já conhece
- espírito de pesquisa para encontrar novos jogos em livros e revistas e trocar experiências com outros Chefes
- organização para arquivar jogos e avaliações dos já aplicados
- entusiasmo na aplicação dos jogos

Fichas de Jogos

É necessário manter arquivados em ordem os jogos escoteiros. As fichas de jogos são especialmente importantes para que o Chefe possa controlar a aplicação dos jogos escoteiros em sua seção. Os jogos devem ser catalogados por tipo, facilitando sua escolha e aplicação. O Psiquismo Infantil e os Jogos Motores O jogo organizado visa o desenvolvimento físico, mental e moral da criança. Os primeiros benefícios, os mais palpáveis, são os efeitos fisiológicos locais e gerais. O sentido muscular, as funções de equilíbrio, os órgãos sensoriais se aperfeiçoam. As grandes funções isto é, a respiração, a circulação, a digestão são estimuladas. Em primeiro plano, pois, acima de tudo o jogo visa a saúde da criança. Paralelamente, mas não em plano secundário, o aperfeiçoamento das funções mentais, como a atenção, a imaginação, a memória, o raciocínio e a aquisição de hábitos ou virtudes morais, como a lealdade, a bondade, o cavalheirismo, o espírito de cooperação, o senso social.

Mas o jogo não é somente um processo de aperfeiçoamento físico, intelectual e moral. É também um valioso elemento para observação e

conhecimento metódico da psicologia da criança, suas tendências, qualidades, aptidões, lacunas e defeitos.

Os jogos motores, em particular, constituem precioso recurso para o estudo da personalidade infantil. Neles tem o Chefe um dos meios mais eficientes para apurar as qualidades e corrigir as falhas inerentes a cada criança.

O comportamento da criança

A fase evolutiva do jogo motor é o momento por excelência para observar a conduta infantil. A criança está em ação, livre, despreocupada, e nessa hora o seu comportamento é totalmente espontâneo, ela se revela como é, em toda a expressão de sua personalidade. Em nenhuma outra atividade a auto-expressão da personalidade infantil é talvez tão completa como no jogo motor.

Outra vantagem que apresenta o jogo motor organizado é de ser a investigação coletiva e não individual. A observação é feita individualmente estando a criança em coletividade que é sua Matilha, Patrulha ou turma.

Como observar a criança

A observação da criança nos jogos motores requer um conhecimento seguro da psicologia e do jogo nos seus vários aspectos. Além da preparação científica, no entanto, outro requisito se torna imprescindível: o treino de observação que demanda tempo e experiência. As crianças diferem profundamente entre sí nas suas características mentais, nos seus instintos, nas suas capacidades, nos seus interesses congênitos e adquiridos. Não havendo duas crianças perfeitamente iguais é natural que os estímulos produzam reações diferentes conforme a natureza de cada indivíduo. Toda observação deve visar sempre o progresso moral da criança.

O jogo como verdadeiro Fator Educacional

O jogo organizado constitui o melhor método para incutir princípios, normas e estabelecer padrões morais. A formação do caráter não decorre do jogo em "sí", mas resulta, surge através do jogo. A conduta revelada no jogo organizado transfere-se para outras atividades de sorte que, pode-se dizer sem receio de

errar, o comportamento da criança no jogo organizado é idêntico ao seu comportamento social em toda e qualquer outra atividade. A necessidade de ser o jogo organizado é óbvia. Ao passo que o jogo livre pode ser causa ocasional de hábitos, costumes e atitudes condenáveis, o jogo organizado é fonte e causa eficiente de hábitos morais. A diferença reside em que no jogo livre a criança está totalmente entregue à atividade. Nenhum poder a domina, nenhum agente a fiscaliza, nenhum conselheiro a adverte.

No jogo organizado a liberdade de jogar é um tanto restrita. A criança não pode infringir a regra, isto é, a lei. A presença do Chefe ou do Instrutor inibe-a de cometer gestos ou atos que pode praticar no jogo livre, como p. ex. desobedecer a regra sem maiores conseqüências, insultar os adversários, censurar ou criticar os companheiros, oprimir os menores e inúmeros outros atos indesejáveis no campo do jogo hoje, e no campo da vida amanhã.

O jogo organizado é uma conquista psicológica recente. Funda-se no princípio de que o jogo é um método de educação da própria natureza. Mas a natureza não padroniza a qualidade do jogo. Os padrões devem ser estabelecidos pelo adulto.

Uma das funções do Chefe ou Instrutor é suprir as falhas, deficiências, faltas, erros, com o ensino, o conselho, a advertência. Esse suprimento não se opera somente do ponto de vista mecânico. Vai muito além. O simples corrigir ou aperfeiçoar o movimento constitui valor material. O valor formal é a educação. Por isso mesmo o jogo livre pode constituir uma arma de dois gumes, despertando ou estimulando um comportamento reprovável, nocivo à vida da comunidade ou proporcionando e incentivando uma conduta desejável ou socialmente benéfica.

O jogo revela os traços fundamentais da personalidade, proporciona o seu desenvolvimento, o seu apuro, precisa a forma de expressão e determina as qualidades do caráter, fazendo com que este possa ser melhorado pela direção, orientação ou liderança do instrutor . O jogo motor guia as tendências da criança e determina a autodisciplina que prosseguirá na vida adolescente e adulta.

Os jogos motores devem ser selecionados com uma tríplice finalidade, a saber, aumentar a resistência orgânica, fortalecer a vontade e formar o caráter, tudo para o fim último de proporcionar eficiência social à criança, tornando-a mais tarde um ser valioso à coletividade. A prática do jogo motor organizado constitui

dessa maneira um verdadeiro laboratório de construção do caráter, de ação moral e de pensamento.

O comportamento moral da criança no jogo motor pode ser resumido no termo “cavalheirismo”. “Cavalheirismo” significa jogar o jogo ou praticar o jogo limpo. O cavalheirismo é a lei básica do jogo. Dela decorrem todas as outras leis: jogar para o grupo e não para si, obedecer às ordens do capitão ou chefe, respeitar a decisão do juiz e jamais protestar contra ele, vencer sem orgulho, perder sem lamúrias, obedecer às leis do jogo. Não censurar os companheiros, jamais praticar uma deslealdade, tudo isso significa em última análise, cavalherismo.

O caráter baseia-se principalmente nas emoções e nas atitudes que lhe estão intimamente ligadas. A criança passa do estágio das experiências elementares, como a dor e o prazer, para um estágio mais elevado ou superior na adolescência.

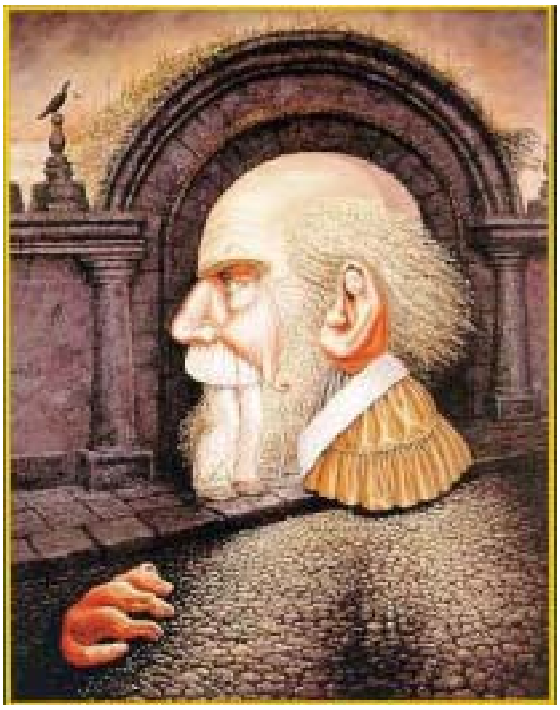
Mas para essa passagem é necessária a ajuda de adultos ou de guias que a orientem no seu comportamento. Na adolescência, o indivíduo já não se satisfaz com o simples motivo de praticar ou deixar de praticar um ato porque os pais, escotistaes, instrutores, “acham” que está errado. Necessita saber a razão de tal comportamento. A razão é à base dos atos morais, pois a moral nada mais é do que a reta razão dos atos humanos. O adolescente está apto a adquirir a consciência de seus atos. A consciência é que dirigirá os seus atos na vida adulta porque a consciência é que dirige a vontade na ação.

Razão - É a base moral dos atos morais

Moral - É a reta razão dos atos humanos

Somente nos tornando verdadeiros educadores, poderemos realizar algo imperecível em prol da Pátria e da humanidade.

AS AVENTURAS DE KIM



Kimball O´Hara, conhecido simplesmente como Kim, era filho de um sargento de um regimento irlandês na Índia. Seu pai e sua mãe morreram quando ele era uma criança, e foi então entregue aos cuidados de uma tia. Seus companheiros de brincadeira e de jogos eram todos meninos hindus, e assim aprendeu a língua e os costumes deles. Tornou-se um grande amigo de um sacerdote que andava em peregrinação, e com ele viajou por todo o norte da Índia. Um dia encontrou por acaso, em marcha, o antigo regimento do seu pai, mas, depois, ao visitar o acampamento, foi preso, sob suspeita de ser ladrão. Encontrada a sua certidão de nascimento e outros papéis que trazia consigo, o regimento vendo que o rapaz lhe pertencia, resolveu então tomar conta dele e começar a educá-lo. Mas sempre que, nas férias, podia sair da escola, Kim vestia-se com roupas hindus e vivia entre os naturais da terra, como se fosse um deles.

Depois de algum tempo Kim conheceu um tal senhor Lurgan, que mercadejava em jóias antigas e curiosidades, e que devido ao conhecimento que tinha dos habitantes locais, era também um membro do Serviço Secreto do Governo. Este homem, vendo o conhecimento incomum dos hábitos e costumes locais que Kim possuía, achou que ele poderia vir a ser um agente muito útil. Passou então a dar-lhe lições sobre como notar e lembrar-se de pequenos detalhes.

Lurgan começou por mostrar a Kim uma bandeja cheia de pedras preciosas de diferentes qualidades. Deixou que este o contemplasse por um minuto, e então a cobriu com um pano, perguntando-lhe depois quantas pedras havia e de que qualidades. Inicialmente Kim só lembrou de umas poucas, sem poder entretanto descrevê-las em detalhes, mas depois de adquirir um pouco de prática, passou logo a se lembrar perfeitamente de todas. E o mesmo sucedeu com muitos outros objetos que lhe foram mostrados da mesma maneira.

Afinal, depois de muitas outras formas de adestramento, Kim se tornou membro do Serviço Secreto, deram-lhe um medalhão para usar em torno do pescoço e uma determinada frase, que enunciada de uma certa forma, indicaria sua afiliação ao Serviço.

As aventuras de Kim valem a pena ser lidas, pois ilustram bem o tipo de trabalho valioso que em épocas de emergência um Escoteiro pode empreender em benefício de seu País se estiver bem preparado e se for suficientemente inteligente.

Notando os Indícios

Indícios é a palavra usada para significar quaisquer pequenos vestígios, tais como pegadas, pequenos galhos quebrados, mato pisado, migalhas de comida, uma gota de sangue, um cabelo, etc. – qualquer coisa que possa ajudar como *chave* do problema, dando a informação que estejam procurando descobrir.

Uma das coisas mais importantes que se deve aprender é não deixar que nada escape à sua atenção. Deve notar as coisas mais insignificantes e depois descobrir o seu significado. É preciso uma boa dose de prática antes que se habitue realmente a notar tudo, nada deixando escapar aos seus olhos. Pode-se aprender isto tão bem na cidade como no campo. E da mesma forma, você deve prestar atenção a qualquer ruído estranho ou qualquer cheiro característico, e pensar no seu possível significado.

1. Kim Tradicional

Com o mercador Kim praticava um jogo que consistia em observar durante 1 minuto 24 pedras preciosas. Depois retirava as pedras e Kim, de memória, tinha que descrever cada uma delas. O jogo é feito da mesma forma, e após 1 minuto de observação os jovens devem descrever os objetos em 3 minutos.

2. Kim das Convenções

Os jovens devem observar durante 1 minuto um quadro com 24 convenções, algumas típicas, observadas em mapas e outras criadas pela chefia. Após a observação devem listar estas convenções em uma folha, e, a partir delas, elaborar um percurso de gilwell fictício onde apareçam estas convenções.

3. Kim Dos Distintivos

Observar 24 distintivos diferentes por cerca de 1 minuto e depois responder perguntas referentes a eles.

4. Kim Dos Lenços

Observar 20 lenços diferentes por cerca de 1 minuto e depois descrever suas cores

5. Kim Marinho

LOCAL: AR LIVRE
DURAÇÃO: 30 minutos
MATERIAL: 01 Lona 6x4m aberta para exposição dos objetos, 60 ou mais objetos diversos sendo 40 deles relacionados com água ou mar, 04 pistolas d´água , 01 cancioneiro.

OBJETIVOS DESTA ATIVIDADE: Organização e integração dos elementos na patrulha. Exercício de memorização

ESTA ATIVIDADE CONTRUIBUI PARA A CONQUISTA DOS SEGUINTES OBJETIVOS EDUCACIONAIS:

11 a 13 anos: Eu me interesso por aprender mais sobre o que passa a minha volta.
13 a 15 anos: Tiro minhas próprias conclusões dos fatos que acontecem a minha volta.

DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE: 2 elementos de cada patrulha na sua vez, terá 1 minuto para observar uma lona com 60 ou mais objetos diversos misturados com itens do mar ou água. Vencido o tempo, a lona deverá ser fechada e os elementos retornarão junto com os demais que estarão propositadamente cantando.

Quando todos os elementos das Patrulhas já tiverem vistoriado a lona, as Patrulhas terão 5 minutos para descreverem o que lembrarem (por Patrulha) dos itens do mar. Vence a Patrulha que mais acertar os itens relacionados com o mar. Para dificultar e tornar mais divertido, durante a exposição da lona para as pessoas, a Chefia poderá esguichar água por cima por meio de pistolas d´água.

COMO AVALIAR ESTÁ ATIVIDADE

- se houve aprendizagem e participação.
- se houve troca de experiências.
- se as regras de segurança foram cumpridas.

6. Kim Musical

Ouvir uma fita gravada com 20 trechos de musicas. Depois devem listar os cantores / bandas. Este jogo tem uma variável em que os jovens vão anotando ao mesmo tempo em que ouvem as canções.

7. Microkim

Jogo do Kim tradicional, mas em que o maior objeto é uma tampa de caneta.

8. BP Historiado

Cada matilha recebe um cartão com 5 perguntas sobre a história de B.P. Elas deverão procurar as respostas em seus guias e depois apresentá-las à Alcatéia.

9. Caixa Louca

Material: Caixa de papelão (tamanho grande), vários objetos, pedaços de pano e cabos de nó, papel e caneta / lápis.

Cada Patrulha, por sua vez, terá a oportunidade de colocar somente as mãos dentro da caixa louca, que contém vários objetos, e misturados, panos e cabos solteiros.

Durante 3 minutos a caixa pertencerá a cada equipe. Ao final desse tempo, a equipe receberá lápis / caneta e papel, e deverá anotar os objetos que estão dentro da caixa louca.

Nota: Este jogo poderá ser feito como um Jogo de Revezamento, o que o tornará mais movimentado e atrativo.

10. Construindo o Mapa

Os jovens devem observar durante 1 minuto um quadro com 24 convenções, algumas típicas, observadas em mapas e outras criadas pela chefia. Após a observação devem listar estas convenções em uma folha, e, a partir delas, elaborar um percurso de Gilwell fictício onde apareçam estas convenções.

11. Kim de Rosto

Tipo: Círculo
Aplicação: Lobinhos e Escoteiros
Materiais: Lenço escoteiro e pano para vendar os olhos para os Aspirantes (esses só deverão usar o lenço, pela primeira vez, no dia da Promessa!).

Regra: Um dos participantes fica com o rosto vendado e procura reconhecer os companheiros pelo tato. Se reconhecer passa a vez para aquele que ele descobriu.

Observações: As posições dos que aguardam no círculo podem ser modificadas e deve-se confundir as vozes para que o tato seja o ponto mais importante a ser desenvolvido. Nesse jogo, é comum os participantes quererem trocar de lugar por conta própria, mas assim o jogo pode sair prejudicado. Só os condutores devem se incumbir dessa tarefa. Indiretamente, esse jogo dá um bom indicativo da disciplina da Seção, pois o silêncio na hora certa faz desse jogo um sucesso.

Sugestões: Quando os participantes começam a se desenvolver melhor no jogo, o da vez, depois de vendado, deve ser rodado para ficar mais confundido ainda, enquanto os participantes são trocados de lugar por um participante.

12. Memória

Material: 64 latas vazias, tipo molho de tomate, 32 pares de coisas sortidas (chaves, apitos.

Longe dos meninos, distribua as latas formando um quadrado, com 8 latas em cada lado. Embaixo de cada uma delas, coloque um objeto, de forma aleatória.
Desenvolvimento: Separe os jovens em duas equipes. Tire "par-ou-ímpar" para ver qual equipe começa. Então, um membro dessa equipe indicará duas latas, que deverão ser viradas, de forma que todos vejam seu conteúdo. Se os objetos mostrados formarem um par, as latas são retiradas, e o jovem tentará outra vez. Se não, as latas são viradas

novamente, com os objetos sob ela, e ele dará a vez a alguém da equipe contrária. O jogo continuará até que não restem mais latas viradas.

Variação: Pode-se instituir que, para formar um par, o jovem deva anunciar previamente sua intenção. Se ele achar que sabe onde dois objetos iguais estão, anunciará "Vou tentar". Se conseguir, sua equipe conseguirá um ponto. Se não, ela perderá um ponto. Se ele formar um par sem ter anunciado antes, sua descoberta fica sem efeito.

13. Memória Fotográfica

Material: 2 figuras iguais com pequenas diferenças (jogo dos 8 erros) e canetas.
Dado o sinal cada lobinho deverá ir até as 2 figuras (que deverá estar a uma distância de +-8 metros) e marcar em uma delas uma diferença. Feito isto este deve voltar e bater na mão do próximo que deverá fazer o mesmo. Vence a patrulha que marcar todos os erros.

Variante**:** Cada matilha receberá uma figura e visualizará durante 2 minutos, acabando esse tempo o chefe entrega para a matilha um questionário com perguntas referentes à figura.

14. Memória Variada

Sorteia-se uma letra do alfabeto e cada participante tem que escrever uma cor, flor, fruta, cidade, país e nome de pessoa que começa com a letra. Quando todos terminam de escrever, comparam-se os resultados. Quem escrever a mesma palavra é eliminada. Ganha quem tiver encontrado o maior número de palavras únicas, que ninguém mais tiver usado.

15. Meus Pés, Meus Olhos

Cada matilha, por sua vez, terá os olhos vendados, e sentará no local previamente definido, tirando os tênis e meias. Ao sinal de início, o aplicador colocará bacias ao alcance dos pés de cada jovem, passando de tempo em tempo, facilitando o toque dos objetos que estão na bacia pelos pés. Em cada bacia deverá haver pelo menos dois exemplares de cada objeto (dois copos, três parafusos grandes, dois carros de corrida, etc). Depois de passar cada bacia por toda a equipe, as vendas serão tiradas, e cada um, individualmente, escreverá os objetos identificados. Depois de algum treino pode-se solicitar que sejam anotados os objetos tocados e a ordem de apresentação.

16. Mistério

A Chefia prepara com antecedência uma "cena de um crime" criando para sí a história verdadeira deste "crime". Em uma sala o ambiente necessário: uma mesa com 4 cadeiras (uma delas, caída no chão). Sobre a mesa, 4 copos (dois com batom), 2 cinzeiros com restos de cigarros (alguns com batom), cartas de baralho, uma garrafa

de aguardente e outras coisas que não vem ao caso. No chão, outras garrafas de aguardente, um jornal aberto na página de um seqüestro que tenha acontecido, manchas de sangue (catchup) e uma faca também suja de "sangue". Outra cadeira caída e cordas ao seu redor. As manchas de "sangue" no chão, fazem uma trilha até a porta. Deve-se dar uma impressão de ter acontecido uma briga no local.

História Imaginária Os lobinhos, depois de observarem a cena do crime, em silêncio, reúnem-se em matilhas e tentam "montar uma história" deduzindo os acontecimentos baseados nos indícios que observaram. Vencerá a matilha que mais se aproximar da "história verídica" montada pela Chefia.

Um exemplo de uma história: Dois casais realizaram um seqüestro. Amarraram a vítima na cadeira e enquanto aguardavam o contato com os familiares para pedirem o resgate, jogavam cartas e bebiam, fazendo planos para o futuro de como gastariam o dinheiro. A bebida forte começou a fazer efeito e eles brigaram. Um deles sacou uma faca e feriu o comparsa que mesmo ferido, conseguiu fugir amparado pela companheira, perseguido pelo outro casal. No decorrer da briga, o seqüestrado consegue desamarrar-se e quando fica sozinho, aproveita a oportunidade e foge. Com mais alguns detalhes pode-se dificultar a observação e a dedução, tornando a atividade mais "difícil", juntando-se o "dinheiro" do resgate, uma agenda telefônica, uma "carteira de policial" (para deduzir que havia um policial envolvido) e tantas outras coisas mais. Pode-se posteriormente, solicitar que cada matilha "monte" uma nova história para que seja repetida a atividade, em outra oportunidade.

17. Nós Da Memória

Fichas de cartolina (10cm x 10cm) com xerox dos nós, outras com os nomes e outras com a utilização dos nós. Formar a Alcatéia em volta de uma mesa onde estarão dispostas as fichas com o conteúdo (nós, nomes ou a utilização) para cima para os lobinhos observarem durante 1 minuto. Acabado esse tempo as fichas serão viradas com o conteúdo para baixo. Por revezamento, cada um deverá virar duas fichas, fazendo a relação entre nome e gravura ou nome e utilização ou gravura e utilização dos nós, cada vez que o lobinho acertar o par retiram-se as 2 fichas e tem direito a mais uma jogada. Se errar viram-se as fichas (sempre no mesmo lugar) e passa a vez para o próximo.

18. Olhem O Quadro

A matilha tem 1 minuto para observar um quadro levado pela chefia. Depois deverá responder perguntas sobre o quadro. Pode-se solicitar uma "reprodução" do quadro.

19. Quadrícula De Observação

Preparam-se vários cartões riscando-os de modo a dividir cada um em 16 quadrados. O chefe coloca num dos cartões em vários quadrados, à vontade, grãos de feijão ou de

outra espécie. Após uma observação de segundos os lobinhos devem reproduzir nos seus cartões a arrumação feita no do chefe. Vence o que tiver menos pontos, perdendo 1 ponto por erro cometido. Os caroços podem ser de diversos grãos, a fim de aumentar a dificuldade.

20. De Quem É A Bolsa?

Os jovens devem olhar uma bolsa (de um personagem fictício) durante 10 minutos, tentando prestar o máximo de atenção em seu conteúdo. Devem então deduzir a quem pertence esta bolsa. Ou seja, se é de um homem ou mulher, se é casado(a) ou não, sua profissão, hobbies, manias, hábitos. A bolsa deve ser preparada pela chefia de forma a se poder chegar a alguma conclusão. Lógico que não deve haver nada tão óbvio como a própria carteira de identidade da pessoa.

Observação Na Prática

21. Na Cidade:

Ensine os jovens a descer uma rua observando as diferentes espécies de lojas que passarem, e a repetir de memória, na ordem em que se acham. Depois, a observar e lembrar os nomes das lojas. A seguir notar e lembrar o que estiver numa vitrine depois de olhar para ela durante 2 minutos. E finalmente notar os objetos em várias vitrines sucessivamente ficando por meio minuto em frente a cada uma.

22. No Campo:

Leve os jovens para uma caminhada e ensine-os a notar coisas distantes que sirvam como pontos de referência, como colinas, campanários, etc, e pontos de referência próximos, como edifícios, árvores, rochas, portões. Faça com que notem encruzilhadas, atalhos, diferentes tipos de árvores, animais, pegadas, pessoas e veículos. Depois mande-os para uma caminhada, acompanhados por um velho lobo que não pode intervir na observação deles. Quando voltarem, faça-lhes 6 perguntas sobre certos pontos que devem ser notados. Pode-se também espalhar objetos (canetas, botões, fósforos) pelo caminho e pedir que os tragam de volta.

Para saber mais:

Escotismo para Rapazes – Baden-Powell

Kim – Rudyard Kipling

COLEÇÃO DE JOGOS ESCOTEIROS

23. ADVOGADOS

Tipo: Revezamento
Aplicação: Lobinhos, Escoteiros, Seniores e Pioneiros
Material: Mensagens escritas a serem faladas para cada equipe.

Regra: Cada líder recebe uma mensagem do Chefe e deve transmitir a cada um da sua equipe de boca para ouvido, após passar por uma "estrada". Ganha a equipe que trouxer a mensagem final intacta.

Observações: Esse jogo dá um bom desenvolvimento de memória, e ensina a se transmitir exatamente aquilo que escuta.

Recomenda-se ao Escotista que transmita uma mensagem previamente escrita numa folha de papel, exatamente como está escrita, três vezes, nem mais, nem menos.

Sugestões: Para Lobinhos, fazer uma pista de obstáculos simples. No campo ou numa praça, esse jogo fica bem aplicado. Para os demais, os obstáculos devem progredir, sendo que o revezamento pode ser feito, em lugar da fila tradicional onde cada um vai e volta para passar o jogo adiante, colocando os membros de cada equipe ao longo do caminho. A mensagem pode tanto ser a mesma para cada equipe como pode ser mensagens diferentes, o que torna o jogo mais interessante.

24. ADVOGADOS

Quantidade de Ajudantes 1
Duração média em Minutos10
Quant. mín. participantes 15
Quant. máx. participantes 32
Modo MODERADO

Local para Atividade INTERNA E EXTERNA
Atmosfera para Atividade TODAS
Formação CIRCULO

Ao longo de um grande círculo imaginário são colocados os elementos, sendo que um elemento ficará ao centro. O que tiver ao centro ficará circulando próximo aos elementos, quando o chefe apitar ele perguntará ao elemento mais próximo o seguinte: Me diga qual é a (x) lei escoteira ? O escoteiro que tiver ao lado direito do que foi questionado será o seu advogado e terá que responder, se não souber ficará no centro e o elemento que perguntou tomará o seu lugar. O jogo não tem tempo determinado para acabar

25. ACERTEM OS ALVOS

Local para Atividade: QUADRA
Modo: ATIVO

Formação: EQUIPE
material: diversos alvos de diferentes tamanhos e uma bola.

Espalhados pela quadra existem diversos alvos de diferentes tamanhos. O objetivo das patrulhas é acertar estes alvos. Os alvos maiores (por ex: balde, garrafa PET 2 LT) tem valor menor do que o dos alvos menores (por ex. copo descartável, pedra). As regras são como de basquetinho.

26. ACERTEM OS ALVOS 2

Quantidade de Ajudantes 1
Duração média em Minutos 10
Quant. mín. participantes 20
Quant. máx. participantes 32
Modo MODERADO

Local para Atividade INTERNA
Atmosfera para Atividade TODAS
Formação EQUIPE
Material: 4 baldes e cordas para definir limites

Regras para Atividade:

1) Colocar no campo um balde para cada equipe, com uma distância delimitada em sua volta.
2) Cada equipe tem 20 fósforos, marcados antecipadamente com as cores da equipe (reforçar o espírito de Patrulha).
3) Ao sinal do apito, todos tentam lançar os fósforos para o balde da sua equipe, usando canudinhos de refresco.
4) Vence equipe que conseguir colocar os 20 fósforos mais rapidamente ou que ao final de 10 minutos tiver mais fósforos em seu balde.

27. AGULHA NO NINHO

MATERIAL POR PATRULHA: 6 agulhas, fita (para prender as agulhas) e um carretel de linha.

Jogo de revezemento em que cada patrulha tem preso a cerca de 3,5 metros do chão (em uma árvore, tabela de basquete ou janela, por exemplo) 6 agulhas, com o ilhós (buraco) virado para baixo. O objetivo é correr até a agulha e auxiliar o primeiro a colocar a linha na agulha. Para isso a patrulha deve se coordenar e cooperar podendo fazer uma pirâmide humana ou elevando com o bastão de patrulha.

Depois de colocado, todos voltam ao início, nova linha é pega, devendo ser colocada pelo

segundo. Todos devem participar, mesmo os maiores, menores e mais pesados. Caso a patrulha tenha menos elementos que as agulhas, só podem repetir elementos depois de todos já terem participado.

28. ALFABETO

Tipo: Revezamento
Aplicação: Lobinhos
Materiais: Uma folha de papel almaço pautada, um lápis e uma borracha para cada matilha.

Regra: Para cada matilha, põe-se uma folha de papel e uma caneta. Cada Lobinho coloca ali uma letra do alfabeto, na ordem, uma em cada linha, até esse ficar completo. Depois, cada um põe uma palavra começando com cada letra, na ordem, que não será coincidentemente a mesma letra que aquele colocou, a não ser nas matilhas com dois Lobinhos.

Observações: Não devemos esquecer que as letras K, W e Y foram reincorporados ao nosso Alfabeto. Entretanto, como são raras as palavras usuais iniciadas por essas letras, com exceção do nome da fruta kiwi. O organizador do jogo deve mandar "pular" essas letras quando escrever as palavras, mas não quando for colocar o alfabeto. A disposição do nosso Alfabeto ficou assim: A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z.

Sugestões: Uma das finalidades desse jogo é reforçar o uso da escrita entre Lobinhos, que estão na fase ou de alfabetização ou de reforço da escrita.

29. AMIGOS DE JÓ

Material: Círculos no chão (bambolês, círculos desenhados de giz ou barbantes) em número igual ao de participantes dispostos em um grande círculo.

Cantando a música "Amigos de Jó", todo o grupo tem que se deslocar na cadência e realizar os movimentos propostos formando uma espécie de balé brincalhão.

O propósito é fazer do jogo-dança um momento de união do grupo e proporcionar um espaço de adequação do ritmo grupal. Podem ser trabalhados Valores Humanos como:

- Ø Alegria e Entusiasmo pela brincadeira do grupo (diversão entre erros e acertos);
- Ø Harmonia na busca do ritmo grupal;
- Ø Parceria e Respeito para caminhar junto com o outro.

Descrição: Cada participante ocupa um bambolê ou círculo desenhado no chão. A música tradicional dos "Escravos de Jó" é cantada com algumas modificações: "aMigos de Jó joGavam caxanGá. Tira, Põe, Deixa Ficar, fesTeiros com fesTeiros fazem Zigue, Zigue, Zá (2x)"

O grupo vai fazendo uma coreografia ao mesmo tempo em que canta a música. A cadência das passadas é marcada pelas letras maiúsculas na música.

"aMigos de Jó joGavam caxanGá." : são 4 passos simples em que cada um vai pulando nos círculos que estão à sua frente.

"Tira": pula-se para o lado de fora do círculo

"Põe": volta-se para o círculo

"Deixa Ficar": permanece no círculo, agitando os braços erguidos "fesTeiros com fesTeiros": 2 passos para frente nos círculos "fazem Zigue, Zigue, Zá" : começando com o primeiro passo à frente, o segundo voltando e o terceiro novamente para frente.

Quando o grupo já estiver sincronizando o seu ritmo, o(a) escotista(a) pode propor que os participantes joguem em pares. Neste caso, o número de círculos no chão deve ser igual à metade do número de participantes, as pessoas ocupam um círculo e ficam uma ao lado da outra com uma das mãos dadas. Além disso, quando o grupo cantar "Tira..." o par pula para fora do círculo, um para cada lado e sem soltar as mãos.
E por que não propor que se jogue em trios e quartetos??

Dicas: Este jogo-dança é uma gostosa brincadeira que exige uma certa concentração do grupo para perceber qual é o ritmo a ser adotado. É prudente começar mais devagar e se o grupo for respondendo bem ao desafio, sugerir o aumento da velocidade.

O respeito ao parceiro do lado e a atenção para não machucar os pés alheios são toques interessantes que a pessoa que focaliza o jogo pode dar.

Quando o grupo não está conseguindo estabelecer um ritmo grupal, o(a) escotista(a) pode oferecer espaço para que as pessoas percebam onde está a dificuldade e proponham soluções. Da mesma forma, quando o desafio já tenha sido superado e o grupo queira continuar jogando, há espaço para criar novas formas de deslocamento e também há abertura para outras coreografias nesta ou em outras cantigas do domínio popular.

Vale dizer que o pessoal ri muito, que é um jogo legal para descontrair, ótimo quebra-gelo. O jogo pode acompanhar reflexão sobre temas de interesse específico ou simplesmente ser jogado pelo prazer de jogar-dançar.

30. AMIGOS INSEPARAVEIS

AREA DESENVOLVIMENTO: Social/Físico
LOCAL: Área aproximadamente de uma quadra de voleibol
Nº PARTICIPANTES: até 40 pessoas
DURAÇÃO: de 20 a 30 minutos entre explicação e execução
MATERIAIS: 10 camisetas tamanho GG ou a maior que encontrar; 10 cadeiras; 10 toras de madeira; giz

OBJETIVOS:
Sensibilizar os participantes a respeitar a individualidade, criar estratégias, realizarem tarefas juntos e no menor tempo possível. Trabalhar o relacionamento Interpessoal, e a cooperação.

OBJETIVOS EDUCACIONAIS
Social
11 a 13 anos
Procuro fazer com que todos respeitemos nossos companheiros, qualquer que seja seu jeito de ser.
13 a 15 anos
Respeito todas as pessoas independentemente de suas idéias, sua classe social e seu modo de vida.
Físico
11 a 13 anos
Participo de atividades que me ajudam a manter meu corpo forte e sadio
13 a 15 anos
Respeito o meu corpo e o dos outros.

Riscar uma linha de saída e duas linhas paralelas com a distancia aproximadamente 70 cm, no final da área de jogo. Formar 20 duplas, 10 vestira as camisetas e ficarão atrás da linha de saída. As outras 10 ficarão atrás das linhas paralelas ao final da área de jogo.Ao sinal sairão ultrapassando os obstáculos á sua frente, sempre dentro da camiseta em seguinte ordem:

1- pular dentro de quatro bambolês enfileirados com os dois pés juntos (ou melhor, quatro pés).
2- Subir e descer da cadeira e após isso contorná-la
3- Andar encima da tora de madeira.
4- Saltar as linhas paralelas
5- Tirar a camiseta entregar para a dupla que esta em sua direção
6- A dupla que receber a camiseta devera retornar para a linha de saída cumprindo todas as tarefas de trás para frente.

31. ANCORAGEM

local: qualquer um com terra.
material utilizado: palitinhos de churrasco e linha.

Cada patrulha recebe palitinhos de churrasco e linhas de costura. Com eles deve construir os 3 modelos de ancoragem da melhor forma possível, inclusive com a proporção adequada.

32. ANTENAS PARABÓLICAS

Faixa etária: 12 a 14 anos
Forma de participação: Patrulha
Área de crescimentos: Intelectual
Objetivos: Conhecer explicações sobre os processos tecnológicos presentes na vida diária, tais como eletricidade, televisão, aviação e outros.

A pergunta motivadora será:

- Como as antenas parabólicas emitem e recebem sinais?

O coordenador da atividade pede que na próxima semana cada Patrulha traga dois guarda-chuvas, bastante papel alumínio e um despertador. As Patrulhas ficaram curiosas. Primeiramente faça uma demonstração e depois peça para cada Patrulha montar a sua antena parabólica.

Recubra com papel alumínio os interiores de dois guarda-chuvas abertos, para refletirem o sol. Eles ficam de frente um para o outro. Quando todas as Patrulhas fizerem suas antenas peça que um dos elementos segure um despertador perto de um dos guarda-chuvas enquanto outro elemento fica junto ao outro. Depois cada Patrulha poderá passar mensagens para os outros membros da Patrulha. O feixe sonoro será refletido, captado e concentrado e ouvem-se claramente os sons emitidos.

33. APAGA A VELA

Local para Atividade: QUADRA
Modo: ATIVO

Formação: EQUIPE
material: uma seringa por senior, uma ou mais velas por patrulha.

Cada patrulha tem uma (ou várias) vela acesa colocada dentro de um círculo onde ninguém pode entrar. Cada integrante da tropa tem uma seringa. O objetivo é encher a seringa com água em uma das panelas que fica no centro da quadra e tentar apagar as velas das

demais patrulhas. Vence a patrulha que ao final do jogo tiver o maior numero de velas acesas.

34. APITO

Material: 1 apito

1) As equipe formam um círculo;
2) Uma das equipes é indicada para iniciar a cantar o Hino Rataplã;
3) Se ocorrer um sinal de apito, aquela equipe pára de cantar e a equipe da esquerda inicia;
4) Assim vai continuando até cantar toda a música

35. ARRANCAR A ESTACA

Local para Atividade: QUADRA
Modo: ATIVO
Formação: EQUIPE
material: 2 cordas e 1 estaca.

1) Formar as equipes duas a duas, uma defronte para a outra.
2) Elas estarão distantes 10 m e terão entre elas uma estaca.
3) Cada equipe tem uma corda e deve fazer uma volta redonda (na estaca), um catau e um aselha.
4) Ao sinal do apito o primeiro corre e começa a fazer os nós.
5) Ao novo sinal do apito, pára e corre até sua equipe.
6) Toca o próximo, que passará a executar a tarefa.
7) Continua-se assim até que uma equipe termine os nós e reuna-se para puxar a estaca.

36. ARRASTANDO O TRONCO

Quantidade de Ajudantes: 1
Duração média em Minutos: 20
Número de participantes: 20 a 32
Local para Atividade: AR LIVRE
Modo: MODERADO
Formação: EQUIPE
Material: Vara de madeira ou bambu

Formar uma equipe em frente à outra, distante uns 20 metros. Na metade da distancia colocar um tronco (vara de madeira ou bambu) com 2 cabos instalados. Ao sinal, o 1º jovem de cada equipe corre e amarra o seu cabo no cabo já existente, retorna e toca o 2º, que faz igual. E assim, sucessivamente. O ultimo dá seu nó e puxa o tronco até sua equipe.

Contagem de pontos: cada nó diferente ganha 1 ponto, e a equipe que arrastou o tronco ganha 3 pontos. Pedir para ninguém informar o nó que aplicou.

37. ATRAVESSAR A PONTE

Dispor uma tábua de 25 cm de largura e alguns metros de comprimento a alguns centímetros do chão.

Distribuir os jogadores de pé sobre a tábua (o número de jogadores depende do comprimento da tábua). Dividi-los ao meio e atribuir uma t-shirt, um boné ou uma fita de cor que os diferencie em dois grupos: os da metade direita e os da metade esquerda da ponte.

Pedir para que, sem pôr o pé no chão, os jogadores se desloquem sobre a ponte de modo a que, os que estão na metade esquerda passem a ocupar a metade direita e vice-versa.

38. AVIÕES AO ALVO

Local: quadra
material: revistas diversas
Alvos - que podem ser caixotes de papelão.

Cada equipe recebe uma pilha de revistas com as quais devem fazer aviões de papel que devem atirar e acertar em um alvo colocado na área da outra patrulha. Dentro desta área ninguém pode entrar. Vence a patrulha que acertar o maior número de aviões no alvo.

39. BALA NO CENTRO

Quantidade de Ajudantes: 1
Duração média em Minutos: 10
Número de participantes: 20 a 32
Local para Atividade: AR LIVRE
Modo: SUPERATIVO
Formação: EQUIPES, EM FILA
Material: Balas, papel, caneta.

Quatro equipes são designadas; Em um grande quadrado imaginário, cada equipe se posicionará em um canto. No centro fica uma bala, sobre alguma coisa, e ao soar o apito todos os primeiros elementos saem correndo passando por trás das outras equipes, e retornando a sua, passam por baixo de todos os elementos indo imediatamente ao centro pegar a bala, aquele que conseguir guarda consigo para avaliação no final do tempo. Vence a equipe que conseguir mais balas.

40. BALÕES

Tipo: Ativo
Aplicação: Lobinhos e Escoteiros
Materiais: Um balão de soprar para cada participante, somada ainda com a metade desse número, pois muitos desses já vêm furados de fábrica.

Regra: Cada participante com um balão de gás disputa com os demais para saber quem estoura o primeiro no sopro.

Observações: Esse jogo é emocionante. Ao mesmo tempo, é um excelente exercício para o aparelho respiratório. Mesmo que o jogo já tenha o seu vencedor, o objetivo verdadeiro é que todos estourem os balões.

Sugestões: Esse jogo fica mais interessante se, dentro de cada balão, tiver prendas simples (lembranças, distintivos velhos, adesivos etc.) ou tarefas a serem cumpridas (recitar um artigo da Lei, por exemplo). Pode, também, ser colocada uma Carta de Prego dentro, para dar uma variação em um jogo já tradicional no Escotismo.

41. BANDEIRA DA UNIÃO

Pode ser feita em papel ou em tecido, conforme for para fixar num painel ou para içar num mastro. Começa-se por pintar um Sol no centro da bandeira. Cada participante pinta o contorno da sua mão à volta desse Sol, de forma que este fique rodeado de mãos (voltadas para fora como se os dedos fossem raios do Sol).

O contorno de cada mão deve sobrepor um pouco o contorno da antecedente, para que fiquem todas ligadas. Depois de desenhar a sua mão, cada participante escreve por baixo desta o seu nome.

No topo poder-se-á escrever "Dia dos Jogos Cooperativos" e em baixo o nome do lugar onde se realizam os jogos e o Grupo ou seção que os promoveu.

42. BANDEIRA SUIÇA

Faixa etária: Ramo Escoteiro e Sênior
Material necessário: Cal para demarcar o campo; Dois mastros com cerca de 1,4m de altura, cada um com pequena bandeira que identifica cada equipe (dois lenços servem).

Objetivos: Desenvolver nos jovens o espírito de camaradagem, de lealdade, de cooperação, de iniciativa, integração social, desenvolvimento físico, etc.

O campo de jogo. Não há um tamanho predeterminado e depende do número de participantes. Para um jogo de dois grupos com cerca de 15 participantes de cada lado, o tamanho de um campo de Futsal é suficiente. A forma do campo deverá ser retangular com uma linha divisória ao longo do meio, no sentido do maior comprimento, dividindo o campo duas subáreas retangulares. As duas equipes ficam atrás da linha de Saída, cada uma de um lado da linha divisória central.

As equipes que ficam atrás da linha de Saída, uma do lado direito e outra do lado esquerdo, devem procurar trazer a sua Bandeira que fica no final da linha divisória, que divide o campo em duas subáreas, para atrás da linha de Saída. A equipe que fizer isso primeiro terá pontuado.

Duração do jogo. Por tempo pre-determinado ou até atingir determinada pontuação.

O jogo. É escolhida uma das equipes para dar início ao jogo. A equipe escolhida, de modo secreto, determinará um dos seus componentes para correr, tentar pegar a Bandeira e trazê-la até a linha de saída ou até onde for possível... Os demais elementos da equipe deverão ficar atrás da linha da saída. Quando o escolhido correr, todos os membros da outra equipe correrão atrás para "matá-lo" antes ou depois de pegar a Bandeira. De qualquer modo se for "morto" deverá permanecer no local onde foi "morto" com ou sem a Bandeira de sua equipe que deverá ser segura com as mãos e de modo bem visível.

Na segunda etapa, é a vez da outra equipe correr com um de seus elementos para tentar pegar a Bandeira e trazê-la até a linha de saída ou até onde for possível. As duas equipes vão fazendo isso alternadamente, até que consiga trazer a Bandeira para atrás da linha da Saída...

No campo de jogo após algum tempo, haverá vários mortos e um deles deverá estar com a Bandeira...Quando um dos elementos correr deverá sempre procurar "salvar" aquele que está com a Bandeira para que este corra em direção à linha de saída e procurar "salvar" também outros colegas que correrão para a mesma linha de saída.

Todos os que forem "salvos" poderão salvar também outros colegas que estavam "mortos" e ajudar a trazer a Bandeira, que poderá passar de mão em mão, até chegar atrás da linha de saída. A equipe que conseguir trazer a Bandeira por primeiro para atrás da linha de chegada terá pontuado. A equipe contrária, tenterá de todos os modos "matar" todos aqueles que forem salvos e

principalmente aquele que estiver com a Bandeira na mão e assim evitar que a Bandeira chegue ao seu Destino.

Aquele que for salvo por um colega poderá ser “morto” novamente por um inimigo e só estará a salvo se correr para atrás da linha da saída e ali permanecer, não podendo retornar ao campo naquela jogada.

43. BASEBOL BRASILEIRO

Material: bola

Marcar um quadrado (com mais ou menos 5 metros de lado) e por fora deste quadrado marcar um corredor em forma de "U". A tropa fica toda dentro do quadrado, enquanto um jovem fica no início do corredor com a bola, dado o sinal este jovem joga a bola para o alto (porém em direção ao círculo) e sai correndo percorrendo o trajeto do corredor, o jovem que agarrar a bola dentro do quadrado arremessa tentando acertar o jovem que está correndo no corredor, tendo apenas uma chance.

Cada lado do corredor vale um ponto, portanto se o jovem percorrer todo o corredor sem ser atingido pela bola ele faz 3 pontos, se for atingido no segundo lado do corredor ele marca 1 ponto, pois já conseguiu passar por um lado. Este jogo é interessante porque o jovem dificilmente não marca ponto, mesmo se for atingido ele marca algum ponto.

44. BASEBOL DE DOIS

Local: quadra
material: bola de tênis e bastão para cada patrulha

Jogo de revezamento simples. Longe cerca de 10 metros da Patrulha fica um senior com um bastão. O primeiro da fila da patrulha arremessa a bola que deve ser rebatida como no baseball pelo jovem que está no bastão. Caso não consiga, o jovem permanece como "rebatedor" até conseguir. Assim que rebate, quem arremessou a bola toma o seu lugar e o rebatedor entra no fim da fila. Assim vai até que todos tenha arremessado e rebatido.

Obs: só deve ser considerado rebatida se a bola foi lançada a pelo menos 5 metros.

45. BASQUETE

Quantidade de Ajudantes: 1

Duração média em Minutos: 10
Número de participantes: 16 a 32

Local para Atividade: AR LIVRE
Modo: SUPERATIVO

Formação: EQUIPE
Material: Bola de tênis, 2 baldes ou outro recipiente similar.

Duas equipes são formadas. É delimitado um campo para o jogo, um elemento de cada equipe fica com o balde atrás do campo adversário. O restante do time parte de seu campo tentando jogar a bola no balde que está com o companheiro no final do campo adversário. O companheiro de equipe que está com o balde pode ajudar para que a bola caia nele, porem não pode avançar para dentro do campo adversário e nem ajudar com a mão apenas deve direcionar o balde. Vence a equipe que conseguir mais pontos dentro do tempo estipulado.

46. BASQUETE DE SABONETES

Material: Um balde para cada equipe / Sabonete

Duas equipes são designadas e um campo é demarcado. Ao fundo de cada campo fica um balde cheio de água e um circulo é feito ao redor deste, demarcando o limite em que os jogadores podem se aproximar.

O jogo se inicia com o chefe ao centro do campo com um elemento de cada time, o chefe joga o sabonete para cima e o elemento que pegá-lo começa o jogo imediatamente.

Os jogadores podem dar até 3 passos com o sabonete mão, se houver mais de 3 passos o juiz apita falta e se houver violência o juiz também apita falta ou expulsão. Se o sabonete for jogado dentro do balde ponto para o equipe adversária ao balde, porém se ele cai dentro do círculo ao redor do balde não vale como ponto e o jogo é iniciado pelo time dono do balde.

Não vale 'guardar caixão' (ficar junto ao balde impedindo que a esponja / sabonete entre). Para isso seria prudente o aplicador marcar uma linha neutra, em volta do balde, onde nenhuma das equipes pudesse ficar.

47. BASQUETINHO

Objetivo do Jogo: Fazer o maior número possível de pontos em um determinado tempo através da conversão de cestas

Propósito: Compartilhar de um objetivo comum, oferecendo oportunidade para a construção de estratégias para alcançá-lo.

Este jogo permite encaminhar reflexões, procurando resgatar Valores Humanos como:

- **União do grupo em torno de um objetivo comum;**
- **Respeito pela dignidade das duas funções (arremessadores e recolhedores) no todo do grupo;**
- **Comunicação para delineamento de estratégias;**
- **Flexibilidade e Abertura nas discussões;**
- **Criatividade para a construção de estratégias satisfatórias;**
- **Disponibilidade e Coragem para vencer desafios e ir além do imaginado;**
- **Honestidade e Ética no cumprimento das regras.**

Recursos:

- **espaço físico de ao menos 7x7m**
- **4 ou 5 cestas de diâmetros e alturas diferentes (caixas de papelão, cestos de lixo, baldes, etc)**
- **90 bolas (pingue-pongue, frescobol, plástico)**
- **fita crepe, giz ou algo para demarcar o espaço do jogo**
- **flip chart, quadro branco, lousa ou chão para marcar os pontos.**

Fazer o maior número possível de pontos em um determinado tempo através da conversão de cestas O jogo aqui está estruturado para 30 pessoas, mas quanto mais pessoas, mais divertido.

Duração: Entre a explicação e a realização do jogo, cerca de 25 minutos. O momento da reflexão fica atrelado ao público e ao propósito do jogo. Pode ser desde um comentário de 10 minutos até uma discussão de 30 minutos sobre questões como trabalho em grupo, estratégias, lideranças, cooperação, etc.

Descrição: Demarcar um quadrado de cerca de 7x7m onde as cestas serão distribuídas. As cestas corresponderão a pontos de acordo com o grau de dificuldade de acerto (por exemplo cestas mais difíceis de se acertar valem 200 pontos, 50 para as intermediárias e 10pontos para as fáceis). Na parte interna das linhas não é permitido entrar para fazer cestas nem para recolher as bolas.

Os participantes, dividem-se em arremessadores, de um lado, e recolhedores de bolas, do outro. Iniciado o jogo, os arremessadores lançam as bolas em direção às cestas, enquanto os recolhedores apanham as bolas que não entraram nas cestas e as devolvem aos arremessadores. Recolhedores n ão podem fazer cesta. Ao final do tempo de jogo são contados os pontos marcados pelo grupo.

O tempo de jogo é de 1 minuto, podendo ser jogado em 2 tempos, ou quantos mais interessar ao escotista e aos jogadores. No intervalo dos tempos pode haver troca de funções entre arremessadores e recolhedores.

Dicas: Este jogo é bem divertido e motiva bastante escoteiros e sêniores. O tempo, espaço, número e tipo de bolas, os pontos, objetivo específico, número de participantes podem variar de acordo com o público do jogo.

O escotista pode deixar os jogadores organizarem-se e aproveitar isto como forma de reflexão sobre como o grupo está se relacionando. Este jogo pode ser usado para aprofundar e aprimorar o relacionamento das pessoas.

O escotista deve estar atento às manifestações dos participantes para poder encaminhar as discussões e aproveitar os acontecimentos como ganchos de reflexão.

O objetivo é melhorar a pontuação a cada tempo de jogo. Caso isto não aconteça, o escotista deve ter o cuidado de auxiliar o grupo a entender a razão da queda no desempenho procurando motivar os participantes a reorganizarem-se para uma próxima tentativa. Ao invés de desmotivar, esse resultado pode ser rico para uma reflexão.

Que tal tentarmos acertar umas cestas? Lá vai a primeira bola...

Viva!!! acertamos! 50 pontos!

48. BATATA QUENTE

Tipo: Círculo
Aplicação: Lobinhos, Escoteiros, Seniores e Pioneiros
Material: Bola ou batata (mais interessante), materiais para cumprimento das prendas. No caso dessas serem etapas, o Mapa de Etapas e os materiais que cada um vai precisar para cumprí-las.

Regra: A "batata" corre de mão em mão. Num "aviso" dado por um "cego", quem tiver com a batata deve pagar uma prenda.

Observações: O "aviso" pode ser uma música tocada por um violão, um assobio que cessa, uma música de toca-fitas que é interrompido. Os jogos escoteiros adestram o jovem pelos sentidos, de modo que, para Seções mais adestradas, os avisos podem ser os mais sutis possíveis.

As prendas podem ser etapas a serem cumpridas, de modo que é bom que o Escotista saiba de antemão quais as etapas que cada escoteiro deva cumprir ainda e colocá-las como prenda individual no jogo.

Sugestões: Esse jogo é muito bom para se fazer perguntas sobre a vida de BP, perguntar artigos da Lei, perguntar sobre a Promessa ou pedir que se façam nós. Para Lobinhos, esse jogo fica mais interessante ainda, pois os desafios do saci, da peteca, do pula-corda, do equilíbrio, etc. podem aí serem lançados.

49. BOLA AO CESTO

local: meia quadra material: bola e balde

Numera-se os elementos de cada patrulha sênior. Quando a chefia fala um numero, cada elemento que tem este numero (um de cada patrulha) corre até a área central e tenta pegar a única bola que existe lá e colocá-la dentro de um balde. Vence a patrulha que atingir este objetivo o maior número de vezes.

50. BOLA AO CESTO MÓVEL

material: 2 cestos e 1 bola

1) Formar duas equipes para um jogo de basquete, com algumas regras adicionais.
2) Não pode dar mais que 3 passos com a bola.
3) A bola deve passar por 5 jogadores da mesma equipe antes de ser arremessada à cesta.
4) Se a bola for interceptada pela outra equipe, a contagem dos passes deve reiniciar.
5) A cesta (uma panela) fica em poder de um dos jovens da equipe, que deve passá-la para outro jovem, sem andar.
6) Para valer a cesta a cesta deve passar por 3 jovens diferentes, enquanto ocorre a contagem dos passes da sua equipe. É aconselhável cerca de 3 chefes para acompanharem esse jogo.

51. BOLA QUENTE

material 1 bola

1) Os participantes formam um círculo;
2) Dentro dele fica um jovem escolhido para iniciar o jogo;
3) Um dos participantes do círculo tem uma bola;
4) Esta bola vai ser passada entre os do círculo, mas só pode ser passada para o vizinho

de um dos lados ou o imediatamente posterior;
5) Se isto não ocorrer ou se o jovem que estava no centro conseguir apenas tocar a bola, quem estava com a bola passará para o centro do círculo, reiniciando o jogo;
6) É um jogo no qual a bola se movimenta muito, por isso o nome de bola quente

52. BOLINHAS DE GUDE

baleba, bilosca, birosca, bolita, búraca, búrica, cabiçulinha, firo, peteca, pirosca, ximbra, berlinde e bute

BIROCA



São quatro buracos, na terra, que se chamam birocas ou box. Os jogadores, dois, três ou quatro, jogam suas bolas até a primeira biroca. Quem ficar mais perto, inicia jogando. Ele tem de colocar sua bola na primeira biroca, depois na segunda, terceira e quarta, ficando pronto para "matar" as demais. Se o jogador erra um lance de uma biroca para outra, começa a jogar o segundo colocado na escolha de saída. Quando um jogador cumpriu as quatro birocas sai para "matar" e quem ele acertar com sua bolinha é eliminado do jogo.

Em outro sistema, o jogador sai da quarta biroca para a primeira e faz todo o percurso até ter condições de "matar".

TRIÂNGULO

Faz-se um triângulo no chão. São colocadas bolinhas, dentro da área ou dos ângulos. Quem coloca a sua bola mais perto começa a jogar e a tentar acertar as bolas adversárias para fora do triângulo, ganhando-as. Termina o jogo quando não há mais bolas no triângulo. A aposta é feita com bolinhas e jogam-se quantas quiserem os participantes.

BARCA



Um grande oval, riscado no chão, onde deixam as bolinhas convencionadas, as próprias e as do adversário, e à distância de dois a três metros traçam o ponto, risco paralelo à posição das bolas da barca.

Escolhido quem jogará primeiro, pela maior ou menor aproximação da bolinha privativa, a jogadeira, atirada na

direção do ponto, o brinquedo consiste, com suas regras e exigências, em tirar da barca, à força dos toques da jogadeira pessoal, uma a uma das bolinhas que lá ficaram.

O JOGO DO PAPÃO

Consiste em fazer três buracos no chão, formando um triângulo de uns três metros de lado. O jogador que conseguir dar as três voltas será o papão, dispondo de poderes para matar seus adversários e tendo a vantagem de possuir ainda todas as imunidades.

VARIAÇÕES: Karkhey, Maya, Kachna, Gwotey e Teeki

São jogados com nozes. Faz-se um círculo no chão e cada garoto põe uma ou duas nozes dentro do círculo. Cada participante tenta acertar as nozes dos outros para tirá-las do círculo.

53. BOLA QUENTE

Tipo: Ativo Geral
Aplicação: Lobinhos e Escoteiros

Regra: Cada equipe (matilha ou patrulha) fornece dois bombeiros e o resto serão árvores e animais que correm de um lado a outro. A floresta está em chamas e as árvores e os animais devem ser transportados (de cadeirinha) para o outro lado do rio.

Observações: A história que deve preceder esse jogo deve ser bem contada para que todos entrem no espírito do que se pretende passar. Por ser um jogo sem vitoriosos, esse torna-se um bom indicador se os nossos escoteiros fazem as atividades atrás dos "pontos da patrulha" ou estão atrás realmente do verdadeiro Espírito Escoteiro.

Sugestões: Fica mais interessante se as árvores e os animais, com medo do bicho homem, fujam dos bombeiros. Para outros Ramos, alguns obstáculos podem ser colocados para o jogo.

54. BONÉ SOBRE OS BASTÕES

Quantidade de Ajudantes: 2
Duração média em Minutos: 15
Número de participantes: 16 a 32

Local para Atividade: AR LIVRE
Modo: ATIVO
Formação: EQUIPES, EM FILA
Material: 6 bastões, 2 bonés, sisal.

Duas equipes são designadas e ficarão atrás de uma linha de sisal. À frente ficarão 3 bastões, em cima do primeiro ficará um boné, ao sinal do chefe o primeiro elemento correrá e pegará o boné passando para o bastão seguinte, retorna e toca com a mão na mão do primeiro elemento da fila e vai para o fim, este sai e passa o boné para o outro bastão, retorna e faz a mesma coisa e assim continua passando de bastão em bastão indo e voltando até que a primeira equipe complete de 2 a 3 voltas conforme estipulado inicialmente. Se algum elemento errar a seqüência toda a equipe será penalizada e terão que reiniciar. Três chefes serão designados para acompanhar cada equipe.

55. B.P. EM BARRO

Faixa etária: 11 a 13 anos
Forma de participação: Patrulha
Objetivos: Conhecer a biografia de B.P.

O Chefe lê ou faz com que os Escoteiros leiam a biografia de Baden-Powell, isto pode ser enriquecido através de figuras e imagens de livros ou slides didáticos. Após isso, há um debate sobre os momentos que marcaram a vida de BP.

As Patrulhas divididas em grupos de trabalho, recebem a incumbência de fazer uma das passagens da vida de BP. O material oferecido será o "barro" (argila).

O grupo de trabalho deverá estudar bem a "cena", para que ela transmita a mensagem solicitada. O Chefe deverá determinar o tamanho e altura das esculturas. No final, será feito uma exposição. As peças também poderão ser expostas na entrada da sede, com uma pequena placa explicativa.

56. BRIGA DE GALO

Num círculo desenhado ao chão, dois elementos com os bastões sob as pernas, atrás dos joelhos, acocorados. Vence quem, sem levantar, derrubar o oponente.

57. BRIGA DE LAGARTO

Em posição de apoio sobre o solo, pernas esticadas, dois escoteiros encostam sua cabeça um ao outro. Ao sinal do árbitro, devem desequilibrar o oponente puxando as mãos.

58. BULDOGUE

Tipo: Ativo Geral
Aplicação: Lobinhos, Escoteiros, Seniores e Pioneiros

Regra: Todos devem atravessar o terreno onde um dos jogadores é um "buldogue" que deve pegar quem passa. Quem for pego e levantado, com o grito "buldogue", passa a ajudar o companheiro. Vence o único que não for pego.

Observações: Apesar de ser um jogo para todos os Ramos, não é interessante misturar um Ramo com outro, como também não é um jogo para se fazer com Tropas ou Alcatéias de um outros Grupo, pois cada um pode dar uma ênfase diferente da que o outro daria, podendo isso ser traduzido como uma violência excessiva.

Sugestões: Esse jogo pode ser dado em qualquer tipo de terreno, e, onde cruzam os passantes, podem ser colocados alguns obstáculos. É importante observar se algum dos participantes comete a deslealdade de evitar a travessia para escapar. Isso ocorre principalmente entre novatos. No caso de uma Seção inteira de novatos, é bom que o próprio Escotista comande a "hora de atravessar".

59. BUSCA DOS COMPANHEIROS

Tipo: Carta de Prego
Aplicação: Lobinhos e Escoteiros

Regra: Cada um recebe uma ou mais Cartas de Prego com pistas sobre os Companheiros para que eles sejam reconhecidos e recebam a saudação, lema, aperto de mão etc., de acordo com o que a Carta manda.

Observações: Esse jogo serve para fixar o adestramento. É bom para se aplicar a Aspirantes. Depois do jogo, é bom perguntar a cada um de quem recebeu a Saudação, o Lema e o Aperto de Mão.

Sugestões: É importante que se dê "dicas" claras sobre a quem procurar, pois sendo esse jogo mais aplicável a Aspirantes, esses não possuem muita prática de Jogos Escoteiros. Cada um pode procurar apenas um Companheiro para dar a Saudação o Lema ou o Aperto de Mão, ou então, procurar três pessoas diferentes para cada item. Esse jogo também serve para os Aspirantes se conhecerem melhor uns aos outros.

60. CABO DE GUERRA

material: 1 corda grossa

1. Dividir em duas equipes.
2. Cada equipe segura uma ponta da corda.
3. Estipular uma marca, no meio da corda e duas linhas limites, distantes 2m
4. Ao sinal, as duas equipes puxam a corda até que a outra equipe ultrapasse sua linha limite.
5. Fazer um melhor de 3 vezes.

61. CABO DA PAZ

material: cordas grandes; 01 saco plástico preto ou de qualquer outra cor opaca (não serve transparente); Bombons, balas ou qualquer outra prenda em igual número ao de participantes.

Objetivos: Estimular a participação de todos os componentes do grupo de forma cooperativa; desenvolver o autocontrole para atuação em equipe; perceber o que vem a ser "espírito de equipe".

Divida o grupo em duas equipes. Demarque um círculo de aproximadamente 60cm de diâmetro e posicione-se no centro do círculo. Divida as equipes, uma a direita, outra à esquerda. A tarefa das equipe é puxar a corda como em um cabo de guerra até o saco arrebentar e liberar a surpresa no centro do círculo. Se o conteúdo do saco cair fora do círculo, todo o conteúdo do saco será da chefia.

62. CAÇA AO CABO

material: 4 cabos

1) Todos formados em círculo e numerados de 1 a 8.
2) Um número e um nó será anunciado.
3) Os que tiverem aquele n.º , correm para a direita dão uma volta no círculo.
4) Entram no círculo pela sua vaga, pega um dos cabos do centro.
5) Dá o nó anunciado e levanta o seu cabo.
6) Se for o primeiro a realizar marca um ponto, se o nó estiver correto marca mais um ponto,se estiver incorreto o próximo na rapidez concorre aos pontos.
7) Vence equipe que conseguir mais pontos.

63. CAÇA AO ESCALPO

material: 1 lenço

1) Duas equipes formadas na linha de fundos do campo.
2) Cada jovem - um numerado.
3) No centro do campo um ESCALPO (lenço).
4) Um nº é chamado e o jovem de cada equipe corre ao centro.
5) Pega o lenço e retorna para sua equipe.
6) Quem não pegou o lenço, se tocar o adversário marca um ponto.
7) Quem pegou o lenço e conseguir chegar até sua equipe, marca dois pontos.
8) Reforçar que se houver disputa para pegar o lenço, a mão esquerda deve ficar sempre para trás.
9) Vence a equipe com mais pontos, após algumas rodadas

64. CAÇA AO TESOURO

Tipo: Ativo
Aplicação: Lobinhos, Escoteiros, Seniores e Pioneiros
Materiais: Tesouro (guloseimas ou materiais úteis), mapa e bússola se for o caso.

Regra: É dado um mapa simples, mas bem explicativo aos participantes onde estaria um Tesouro.

O Tesouro do jogo pode ser algo que os jovens queiram ou precisem, de caixa de chocolates a uma machadinha. De acordo com o grau de adestramento, o mapa pode ser mais elaborado exigindo o uso de bússolas, capacidade de percorrer grandes distâncias em pouco tempo, conhecimentos da cidade e do campo ao redor e adestramento para se vencer obstáculos técnicos.

Sugestões: Essa atividade pode se tornar num Grande Jogo, e é uma das mais divertidas e trabalhosas que conhecemos. Exige-se trabalho de equipe, conhecimentos e preparo.
Pode ser feito com vários Ramos em conjunto, tornando-se num Grande Jogo de Grupo, desde que haja uma prévia e bem montada distribuição de tarefas por equipe.

65. CAÇA AO TESOURO DOS SACIS

Tipo: Ativo
Aplicação: Lobinhos, Escoteiros, Seniores e Pioneiros
Materiais: Cabo longo de pelo menos ¼. Tesouro (pode ser o próprio traje dos participantes).

Regra: Todos os participantes são colocados dentro de um cabo longo, com os chicotes amarrados, formando um círculo. Cada um se esforça para pegar o seu próprio "tesouro",

colocado a dois metros ao redor e fora do círculo, um arrastando o outro. O vencedor é destacado para uma outra atividade e o jogo recomeça.

Observações: O caça ao tesouro será uma disputa de força e habilidade. Tem esse nome, pois foi elaborado dentro de uma temática de folclore brasileiro. Como existem sacis de uma e duas pernas, o Escotista, a depender da Seção, pode complicar o jogo fazendo que todos só usem uma das pernas.

Sugestões: O tesouro poderá ser o próprio traje dos participantes, no final de uma reunião ou atividade externa, onde todos deverão se vestir para a parte final do evento. Essa é uma forma bastante divertida de fazer com que a colocação do traje se torne em algo interessante.

66. CAÇA AO ZULU

Aplicação: Lobinhos, Escoteiros, Seniores e Pioneiros
Material: Um chapéu diferente para ser dado ao "zulu".

Um dos participantes, com um chapéu diferente, desaparece e deve ser caçado pelos demais, em equipes, antes de alcançar um ponto estabelecido como de partida (o acampamento, por exemplo). Os "caçadores" ganham se conseguirem pegar o "zulu". Se o "zulu" retornar antes, os "caçadores" perdem. O "zulu" só pode ser caçado por mais de um "caçador".

Observações: Esse jogo foi criado por BP, inspirado nos zulus que, numa certa idade, são pintados de branco e passam a ser caçados pelos seus companheiros e parentes, e devem tratar da sua própria subsistência, contando com as dificuldades causadas pela tinta que não sai com água, só com o tempo. Quando o zulu retorna, é aclamado guerreiro.

Sugestões: O ideal desse jogo é que seja feito em campo e pode até ser um Jogo Noturno. No caso de um jovem ser destacado para ser o "zulu", recomenda-se que um Escotista o acompanhe. Esse jogo pode terminar rapidamente, se houver uma falha tanto por parte do "zulu" como por parte dos "caçadores". É interessante quando sua duração seja de, mais ou menos, meia hora. Se for rápido, o jogo pode ser recomeçado, com um outro "zulu" (o melhor foi aquele responsável principal pela caça do primeiro).

67. CAÇA AS BRUXAS

Quantidade de Ajudantes 1
Duração média em Minutos 15
Quant. mín. participantes 15
Local para Atividade TODOS
Atmosfera para Atividade TODAS

Formação LIVRE
Itens para Atividade: Lenços Escoteiros; esponjas; balde de água; tinta guache (não tóxica)

Todos os jovens são marcados com uma cruz (ou outro símbolo) no braço direito. É a marca do feitiço das bruxas de New York Dois dos jovens são escolhidos como os ‘caçadores de bruxas'. Esses dois jovens terão lenços amarrados na cabeça (cobertura para diferenciar) e trazem consigo uma esponja molhada. E cabe-lhes ‘libertar' as pessoas do feitiço, bastando tirar a marca do braço. Os jogadores ‘libertados' serão novos caçadores. Ao final do jogo, vencerão as bruxas se sobrarem pelo menos duas delas. E os caçadores se não sobrar nenhuma das bruxas. O jogo terá um tempo determinado.

68. CACHORRO LOUCO

Tipo: Ativo Geral
Aplicação: Lobinhos

Regra: Um dos Lobinhos será um Tabaqui com dewanee. Ele vai passar a doença aos lobos da Alcatéia. À medida que "morde", o outro passa a ter a doença também.

Observações: Jogo feito especialmente para Lobinhos, mas que também pode ser adaptado para outros Ramos, desde que se troque o nome e a história temática do jogo. Não deixa de ser um tipo de "pique ajuda".

Sugestões: Esse é o tipo de um jogo já existente, adaptado para se fixar o nome dos personagens e de alguns termos das Histórias da Jângal, que formam a base de Fantasia do Ramo Lobinho.

69. CACHORRO LOUCO

Tipo: Ativo Geral
Aplicação: Lobinhos, Escoteiros, Seniores e Pioneiros

Regra: Escolher, entre os participantes, alguém para ser o "Cão Mestre" e outro para ser o "Sapo Mestre", que devem andar como gente e podem transformar os Lobinhos respectivamente em "cães" e "sapos". Um outro participante será o "Lobinho Mor", que pode recuperar os que tiverem sido "transformados". Os "sapos" se deslocam de cócoras, pulando e transformam, também, os "Lobinhos" em "sapos". Os "cães" andam de quatro no chão e também transformam os Lobinhos em mais "cães". Somente o "Cão Mestre" pode transformar os "sapos" em "cães" e o "Sapo Mestre" é o único que transforma os "cães" em "sapos". Os Mestres não se transformam. Ganha, no final, o maior grupo.

Observações: Apesar desse jogo possuir uma temática mais apropriada para Lobinhos, o mesmo pode ser aplicado com outro nome e outros temas para os demais Ramos. Interes-

sante notar que o Ramo Pioneiro aceita com facilidade os temas infantis. Escolher os "Mestres" e o "Mor" como os participantes mais rápidos da Seção.

Sugestões: Lembre-se que a história inicial é o que dará a tônica do jogo. Eis aí um jogo que é impossível ser dado sem uma história a ser contada, curta e fazendo parte da própria explicação do jogo.

70. CADEIRA LIVRE

Objetivo do jogo: O grupo precisa ocupar todas as cadeiras, não deixando cadeiras livres.

Propósito: Despertar a Consciência da Cooperação diante de situações de Alta Turbulência. Vivenciar situações de pressão e mudanças, tomada de decisão, iniciativa, criatividade, integração e aquecimento.

Recursos:

- **Vendas.**
- **Cordas ou tiras de tecido para amarrar as pessoas.**
- **Tiras de pano ou lenços para amordaçar.**
- **Cadeiras, de preferência sem braço, igual ao nº de pessoas existentes no grupo mais uma (livre).**

Número de participantes: Mínimo de 10 e máximo de 50 participantes.

Duração: Enquanto o grupo estiver envolvido, terminar antes que fique cansativo.

Descrição: Formar um círculo, igual ao nº de participantes + 1 cadeira que ficará livre e todos sentam voltados para o interior do círculo. Colocar as cadeiras bem juntinhas, sem deixar espaço entre uma e outra cadeira. Após a montagem do circulo dar as instruções abaixo e iniciar o jogo.

Instruções: A cadeira vazia deve ser ocupada pelo participante que estiver á direita ou á esquerda da cadeira, o mais rápido possível. O participante que conseguir sentar-se diz em voz alta: *"Eu sentei !"*

Sobra então uma nova cadeira livre que será ocupada pela pessoa que estava ao lado do 1º participante a se movimentar. Esse, ao sentar, diz em voz alta: *"No jardim !"*

Na seqüência, sobra outra cadeira livre que será ocupada pelo participante que estava ao lado daquele que se movimentou. Esse, por sua vez, completa a frase dizendo: *"Com meu amigo fulano!"* (dizer o nome da pessoa escolhida). A pessoa chamada é escolhida aleatoriamente, sendo qualquer pessoa do círculo. Esta pessoa deverá ir mais depressa possível até a cadeira e sentar.

Dessa forma, a cadeira em que essa pessoa estava sentada ficará livre, o que possibilita o início de um novo ciclo: *"eu sentei", "no jardim ", "com meu amigo Ciclano".*

Dicas:

* Após algumas jogadas, o escotista sai da roda, deixando mais uma cadeira vazia, totalizando assim duas cadeiras livres. Nesse caso o jogo passa a acontecer simultaneamente em 2 lugares da roda.
* Aumenta-se o desafio do jogo, quando após algumas jogadas, pessoas são vendadas, outras amordaçadas e outras amarradas umas ás outras (em dupla)...
* É importante que os participantes saibam os nomes uns dos outros, caso não saibam aplicar antes uma outra técnica de integração ou fazer uma rodada de nomes.
* Este jogo além de muito divertido, pode gerar um debate muito profundo. A princípio parece simples mas quando refletimos verificamos amplitude. Experimente!

71. CAIM E ABEL

Amarram-se duas cordas num poste ou árvore, com o mesmo cumprimento. Colocam-se dois escoteiros, um em cada ponta da corda, vendados. Na mão, um "macete", feito de saco ou travesseiros. Ao sinal, inicia-se uma caça, sempre girando em torno do poste com a corda esticada. Ganha quem acertar o oponente primeiro

72. CAIXA DE SEGREDOS

local: silencioso

material: urna, papel, canetas.

A chefia coloca uma caixa fechada, como uma urna com o seguinte cartaz na frente. *"Você acha certo duas pessoas da mesma seção namorarem?* (ou qualquer outra pergunta dentro do assunto que deseja que seja desenvolvido) de sua opinião ou faça uma pergunta”.

Como os jovens podem ficar envergonhados, além do estímulo por parte dos chefes eles já podem ter elaborado algumas perguntas, questões que já estejam dentro da caixa. Após todos escreverem, a urna é aberta e discuti-se os comentários e perguntas feitas.

73. CALCANHAR DE AQUILES

Duração: De 5 a 15 minutos
Material: Nenhum
Nº de Participantes: De 4 a 32

Formação: Duplas
Local: Externo
Aplicável para: Escoteiros, Seniores.

Os pares frente a frente, ao sinal os dois seguram um as canelas do outro (segurar as duas canelas com as duas mãos, mão direita na canela esquerda do oponente e mão esquerda na canela direita) e parte até a linha de chegada.

Variantes: Em vez de frente com frente, costas com costas.

74. CAMPO MINADO



Objetivo do jogo: Cruzar um campo minado representando por uma matriz de linhas e colunas, cujas células podem conter uma "bomba". Caso a pessoa que faz a tentativa de travessia pise em uma célula que contêm uma mina explosiva, será informada pelo escotista. O jogo termina quando o grupo descobre o caminho correto e todos conseguem atravessa.

Propósito: Desenvolver o trabalho em equipe, a comunicação e a habilidade de planejar. O grupo somente alcançará o outro lado do campo minado, caso aprenda com as próprias experiências, e se estas experiências foram acumuladas, incorporadas e transmitidas para os integrantes do grupo no momento apropriado.

Este jogo permite também vivenciar a diferença entre conhecer a saída do campo estando do lado de fora, e como a situação parece mudar completamente quando se está atravessando o campo, necessitando da ajuda dos outros integrantes do grupo.

O sucesso do grupo depende do sucesso de cada pessoa, e o sucesso de cada pessoa, depende do apoio que cada um receber do grupo.

Material: Fita Crepe, Folha contendo o mapa do campo minado e Apito

Número de participantes: Este jogo torna-se interessante quando exercitado a partir de 10 pessoas. Com grupos acima de 30 pessoas, pode se tornar um pouco demorado e causar desinteresse pela formação de sub-grupos.

Duração: Com um grupo de cerca de 20 pessoas, não costuma demorar mais de trinta minutos.

Descrição: O escotista conduz o grupo para o local onde o chão foi antecipadamente demarcado com fita crepe. Todos os membros do grupo são convidados a ficar após uma linha que marca o início do campo minado. São passadas as seguintes instruções ao grupo:

Vocês deverão atravessar este campo minado, uma pessoa de cada vez Quando a pessoa que está na travessia pisar em uma mina, o escotista irá soar o apito, que simboliza a explosão da mina. A pessoa que "sofreu" a explosão deverá voltar para junto do grupo e oportunamente tentar novamente a travessia. Durante o jogo, o grupo não poderá falar, podendo, entretanto emitir sons. É permitindo andar uma célula de cada vez, e sempre para uma célula adjacente. O grupo terá cinco minutos iniciais, quando poderão falar, para elaborar a estratégia a ser adotada durante a travessia. O grupo terá quarenta minutos para efetuar a travessia de todos os integrantes. Um exemplo de caminho pode ser visto na tabela abaixo: O caminho correto neste exemplo é dado pelas células:A1, B2, B3, C4 e B5.

Dicas: O jogo deve ser conduzido em silêncio, podendo o grupo utilizar sinais físicos ou sonoros previamente combinados. Entretanto, é normal que as pessoas deixem escapar algumas palavras. Neste momento, o escotista deve paralisar o jogo e relembrar a regra. Não é aconselhável instituir uma punição para o caso de pessoas que falem. Quando algumas pessoas insistirem em falar, o escotista deve novamente paralisar o jogo e colocar a questão para o grupo, pedindo que eles resolvam a questão.

75. CANETAS CRUZADAS

Tipo: Círculo
Aplicação: Lobinhos, Escoteiros, Seniores e Pioneiros
Materiais: Duas canetas ou dois lápis, preferencialmente iguais.

Regra: Cada participante dá duas canetas quem estiver à esquerda dizendo "recebi as canetas assim e as passo assim!" As pernas cruzam ou ficam em paralelo de acordo como as canetas foram recebidas ou são mandadas (cruzadas ou em paralelo), esse é o segredo do jogo. O condutor diz se está certo ou errado.

Observações: Para esse jogo, exige-se muita perspicácia dos participantes, e, enquanto não se observar que se as pernas estão cruzadas as canetas devem estar cruzadas e enquanto as pernas estão em paralelo as canetas também estão em paralelo, o participante ficará confuso e não saberá se acertou ou não. Porém, ele só pode passar as canetas (uma em cada mão) adiante se acertar na passagem, saiba ele se está certo ou não. O condutor é que decide. Só o condutor diz como é o certo e o errado. No final ele revela o segredo. É importante que todos os participantes e o condutor estejam em pé.

Sugestões: O clima desse jogo depende muito da história inicial e a forma que o condutor conduz o jogo (por exemplo, dar o nome do jogo no início pode matar metade da surpresa). Aqueles que descobrem, devem calar-se e podem ser convidados a explicarem se descobriram a charada no final do jogo. Geralmente, os que ficam sem entender como era

o certo ou o errado, acabam rindo. Por causa do ter de ficar calado, esse jogo desenvolve muito a disciplina dos jovens, além da perspicácia.

76. CARA OU COROA

Tipo: Ativo
Aplicação: Lobinhos, Escoteiros, Seniores e Pioneiros
Materiais: Uma moeda e um pedaço de giz (no quadro de quadras poli-esportivas, as faixas no chão podem ser aproveitadas, e no caso de chão puro, um graveto ou vergalhão podem fazer os riscos — nunca use a faca ou o canivete para esse tipo de tarefa).

Formam-se duas equipes e desenha-se no chão três linhas paralelas. Cada equipe fica num lado da linha central, mas dispostas entre essa e a outra linha que será o limite. Uma equipe será a cara e a outra a coroa. O condutor, lança uma moeda e anuncia o resultado. A equipe sorteada ataca cada membro da outra, invadindo o seu campo e capturando cada um dos seus membros antes desses porem-se a salvo atrás da linha de limite. Para cada captura, conta-se um ponto para a equipe sorteada. Ganha a que acumular mais pontos no final.

Observações: Esse jogo pode se tornar monótono se as equipes não conseguirem pegar ninguém.

Sugestões: Um dos erros mais comuns ao se aplicar esse jogo é desenhar as linhas enquanto se dá as explicações aos participantes. Essas deverão ter sido previamente feitas antes dos rapazes serem chamados ao local do jogo. De acordo com a Seção, o ato de capturar o adversário pode ser simplesmente encostando a mão. Em outras, é necessário agarrar pela cintura.

77. CARREGANDO O FEIJÃO

Material: 1 canudo por participante e feijões

Cada equipe recebe 20 feijões, que serão depositados em um prato. Ao soar o apito, cada elemento aspira um feijão com o canudo e o carrega para o prato da outra equipe. Vence a equipe que ao final do jogo tiver menos feijão.

78. CARRO PIPA

Material: 4 esponjas, 4 garrafas plásticas iguais, balde com água.

Serão marcadas no campo de jogo duas linhas, distantes não mais do que 15 metros em si. Em uma das linhas ficará a equipe em linha. Na linha extrema será colocada uma garrafa plástica para cada equipe.

Ao sinal de início, o primeiro da fila é segurado pelas pernas, pelo segundo membro, que colocará a esponja 'aguada' nas costa do primeiro. Os dois devem cumprir o trajeto na posição de carrinho de mão, e chegando na linha extrema, apertar a esponja e colocar o líquido que for possível dentro da garrafa. Depois retornam na mesma posição. Chegando à equipe, o segundo e o terceiro reiniciam as ações. Ao final de todos os membros, verifica-se: quem chegou em primeiro e quem conseguiu colocar mais água dentro da garrafa. Vence a equipe que conseguir os dois objetivos.

Deve-se evitar terrenos desfavoráveis (pedregoso, inclinado, com falhas), e dias frios.

79. CARROSSEL

Para jogar é necessário haver um número de participantes de quatro em diante. Os jogadores formam um círculo alternando um de pé com um deitado. Os que estão deitados unem os pés no centro do círculo, agarram as mãos dos que estão em pé e esticam-se levantando as costas a uns 30 cm do chão.

O carrossel começa então a dar voltas numa só direção; os jogadores suspensos mantêm os corpos rígidos e vão sendo arrastados pelos companheiros que giram sempre na mesma direção. Ao princípio o carrossel vai lentamente, ganhando velocidade progressivamente. Ao fim de algum tempo, invertem-se os papéis.

80. CASA PARA ALUGAR

Material: Giz ou similar

Em volta e distante do centro de um terreno traçam-se pequenos círculos de 1m de diâmetro, pouco mais ou menos e tantos quantos forem os escoteiros, menos 1 porque aquele que tiver de ir para o centro do círculo, não terá lugar marcado. Escolhe-se o que vai ficar no centro do círculo e os outros ocupam cada um , um círculo que fica sendo a casa.

Para começar o jogo o pretendente fica no centro do círculo ao sinal do chefe todos devem sair de suas casas e procurar outras que não seja a mesma, ao mesmo tempo o pretendente corre também para procurar uma casa, aquele que ficar sem casa será o próximo pretendente.

Pontuação: Vence a patrulha que tiver menos pretendentes.

81. CASTELO DE CARTAS

Local: meia quadra

material: um baralho

Jogo de revezamento simples. O primeiro corre e faz uma "duplinha" com duas cartas de um baralho (veja o modelo - /\ ) . Volta então a seu lugar e o seguinte faz nova "duplinha", colocando também o "teto" (veja o modelo - /\¯/\ ). Quando alguém derruba uma ou mais "duplinhas", não as refaz, pois cada um só faz uma "duplinha". Vence a patrulha que após o tempo estabelecido pela chefia tiver feito o maior castelo ou que primeiro atinja o andar (terceiro ou quarto no máximo) estabelecido pela chefia.

Obs.: cuidado com o vento, que pode atrapalhar a atividade.

82. CAVALEIROS JAPONESES

local: meia quadra

material: 2 copos furados, uma panela com água, um par de "palitinhos", 4 garrafas grandes e ração por patrulha.

As patrulhas devem montar um esquema de trios em que um vai em pé, outro vai abaixado, segurando a cintura do de pé e o terceiro vai sentado sobre o que está abaixado (é o "cavaleiro). Ao dar o sinal, o trio corre com o cavaleiro levando um copo de água e um par de "palitinhos" (hashi) japoneses. O copo está cheio de água, e o objetivo é encher uma garrafa que fica a cerca de 20 m. de distância. O problema é que o copo tem um furo... e naturalmente a água vaza. Assim a pressa é fundamental. Uma vez que o cavaleiro tenha colocado a água no copo, deve pegar um grão de ração com o "palitinho" e retornar a patrulha. Tudo isso deve ser feito sem o cavaleiro colocar o pé no chão em nenhum momento.

Quando o trio retorna, outro trio da patrulha corre e faz o mesmo trajeto. Vence a patrulha que se sair melhor enchendo a garrafa de água no menor tempo.

OBS: Todos da patrulha devem ir ao menos uma vez como "cavaleiros". O mesmo "cavaleiro" não pode ir duas vezes seguida, devendo ir outro no intervalo da corrida.

83. CENTOPÉIA

Material: 1 bastão por patrulha

As patrulhas ficam distantes uma das outras 2 metros. À frente de cada uma e a 5m de distância fica um marco (bastão). Os participantes formarão a centopéia passando a mão direita entre as pernas e segurando a mão do companheiro de traz. Dado o sinal de início,

deslocam-se as colunas com o objetivo de contornar o marco e voltar ao ponto de partida sem romper a coluna durante a corrida.

Será considerada vitoriosa a patrulha que conseguir voltar primeiro ao lugar sem romper a centopéia.

84. CERTO OU ERRADO

Tipo: Ativo
Aplicação: Lobinhos, Escoteiros, Seniores e Pioneiros

O condutor faz diversas afirmações aos participantes. Para cada uma, os participantes devem responder Certo (todos sentados) ou Errado (todos em pé).

Observações: Esse jogo também serve para fixar o adestramento, além de ser um bom adestrador dos sentidos.

Pode ser usado como jogo de eliminação ("os que errarem, sai"), desde que esses já possuam uma tarefa ou outro desafio a cumprirem.

Apesar desse jogo ser de regras extremamente simples, não é muito fácil de ser jogado, principalmente se as perguntas forem capciosas e se forem exigidas respostas rápidas.

A dificuldade do jogo varia com o grau de adestramento da Seção e da sua forma física.

Sugestões: Pode trocar o "sentados" do Certo pelo direito de ficar numa área e o "em pé" do Errado pelo de outra área. O jogo vira numa série animada de corridas, porém fica mais lento.

85. CESTA DE FRUTAS

Objetivo do Jogo: Quebra-gelo; Estimular a cooperação, criatividade e descontração de todos.

Propósito: Esta dinâmica tem o propósito de descontrair, desbloqueando e estimulando a criatividade das pessoas e do grupo, por gerar oportunidades para a flexibilidade e originalidade dos participantes, também busca a melhoria na comunicação entre os participantes e cria um ambiente lúdico e saudável.

Material: Uma caixa, tiras de papel em número suficiente para os participantes, lápis ou caneta, sala ampla com cadeiras colocadas em semi-círculo.

Número de Participantes: Máximo de 30 pessoas.

Duração: Em geral, o tempo varia conforme o número de participantes, isto é, para um grupo de 30 pessoas, o tempo estimado é de 30 a 45 minutos, no máximo, para a 1a e 2a fases, mais 15 a 20 minutos para a representação final.

Etapa 1
Escotista inicia o trabalho com uma atividade de dança circular ou outra similar. Solicita para que todos se assentem, enquanto distribui as tiras de papel - uma para cada participante.

Pede para cada pessoa escrever na tira de papel o nome de uma fruta de sua preferência, e, ao terminar cada um deve colocar o papel escrito na caixa que se encontra no centro da sala.

Em seguida o escotista recolhe todos os papéis, e faz a leitura, para verificar quais são as frutas da preferência do grupo, se há repetições, e, propõe as regras da dinâmica.

Etapa 2
Redistribuir os papéis com os nomes das frutas para cada participante. A tarefa para os participantes agora é a seguinte:

Cada participante deve criar um gesto e um som para a sua fruta, procurando fazer gestos bem amplos, descontraídos inusuais e pouco comuns em seu dia a dia – para apresentar para todos do grupo.

O Escotista diz:

1. Toda vez que eu apontar para uma pessoa, esta deverá ficar em pé, ir para o centro do círculo, dizendo o seu nome no mínimo 3 vezes, e ao chegar ao centro - fazer sua representação e trocar de lugar com um outro participante.
2. Ao fazer isto deve dizer uma tarefa para este colega executar, enquanto ele muda para um outro lugar.
3. Quando eu disser cesta , todos devem trocar de lugar , fazendo os sons de suas frutas, mas....sem pressa.

Deve salientar que não há necessidade de se ter pressa nesta troca de lugares, respeitando o outro e apreciando o seu som. Estimule os participantes à não repetir gestos ou sons

Etapa 3
Quando todos já tiverem realizado o exercício, o Escotista, solicita que "as frutas" se reúnam em grupos de 4 ou de 6 pessoas para criar o "Coral Fruto - Cooperação". Este é um momento de criatividade e de descontração para todos e de grande alegria no

grupo. Para esta fase dar o tempo de 10 minutos, no máximo, para preparar o Coral e apresentar em 5 minutos.

Etapa 4
Ao final ler um texto ou poema sobre cooperação / comunicação refletindo sobre o exercício realizado.

Dicas:
Este exercício pode também ser usado como vitalizador durante as atividades, treinamentos, laboratórios, especialmente quando o grupo estiver cansado, ou sentado durante muito tempo.

Como variação pode-se solicitar que os participantes desenhem a fruta em lugar de escrever.

Também podemos usar outros estímulos tais como objetos que tenho na minha casa, instrumentos musicais, animais em lugar da cesta das frutas. Caso isto ocorra, logicamente, muda-se o nome da dinâmica para Objetos falantes, Sonorizando , Zoo de idéias.

Pode ocorrer de se ter algumas frutas repetidas. Quando isto acontecer, o escotista deve ficar atento para colocar no final do exercício estas pessoas juntas, para fazerem a coreografia desta fruta comum, cada um utilizando-se de sons e gestos bem diferentes. Um participante poderá ir várias vezes ao centro, quando trocar de lugar. Incentive os participantes para não repetir gestos e sons.

86. CHATO, COMPRIDO, REDONDO

Quantidade de Ajudantes: 3
Duração média em Minutos: 15
Número de participantes: 15 a 32
Local para Atividade: AR LIVRE
Modo: MODERADO

Formação: EQUIPES, EM FILA
Material: Folhas, gravetos, pedras, 6 bonés ou recipientes, papel para anotação, caneta.

Os escoteiros em fila (3 filas).Três objetos são colocados debaixo de um boné, o chato (objeto folha), comprido (objeto graveto) e redondo (objeto pedra). De cada lado da fila estará um boné e debaixo de um dos bonés os 3 objetos, quando o chefe grita, por exemplo, chato ! O primeiro da fila corre até o boné em que ele acha que está o objeto, levanta-o retira o objeto (folha) e volta a tampar com o boné os outros objetos se houver, senão o boné ficará no local sem qualquer objeto abaixo. O elemento leva o objeto (folha) até o boné que está do outro lado, retornando ele se posicionará atrás da sua fila. O jogo continua até que a seqüência da chefia seja contemplada. Ao final a chefia verifica se

cada objeto está no seu devido lugar, de acordo com a seqüência. Vence a equipe que mais se aproximar do resultado.

87. CHICOTINHO QUEIMADO

Atrás de cada time tem uma outra linha divisória e é colocado lá um pauzinho (o chicotinho), que devera ser recuperado pelo time do outro lado. O objetivo é cruzar linha adversária, ir queimando jogadores até que se possa recuperar o chicotinho e trazê-lo de volta a seu campo.

88. CHICOTINHO QUEIMADO NO PAQUISTÃO

Kabaddi

Traça-se uma linha divisória no campo e cada time fica de um lado. Um jogador de um time cruza a linha e tenta tocar jogadores do time adversário, que em contrapartida tentam pegá-lo antes que ele regresse a seu campo. Se ele tocar um adversário, o adversário está fora, se ele for pego antes de retornar, ele está fora.

Quando um time vai começar a ofensiva, o atacante grita Kabaddi, Kabaddi. Depois que um time termina sua ofensiva, é a vez do outro time gritar Kabaddi e atacar. O objetivo é eliminar os jogadores do time adversário.

89. CHICOTINHO QUEIMADO NA INDIA

Gulli-Danda

Neste caso têm dois times. Cada time tem um batedor e os "catchers", e ao invés de bola eles usam um pauzinho de 6 polegadas de comprimento que é lançado e deve ser abatido com o taco. Se algum dos "catchers" do time adversário pegar o pauzinho o batedor está fora e aquele time faz pontos. Não tem casinha para ser derrubada.

90. CHICOTINHO QUEIMADO NA RUSSIA

Gorodki

Tem uns bonequinhos de madeira numa ponta da pista e na outra ponta uma pessoa joga uns pauzinhos tentando derrubar as bonequinhas, como uma mistura de cricket com boliche.

91. CINCO MARIAS

Jogo das Pedrinhas, bugalha, osso, onente, bato, arriós, telhos, chocos, nécara, 7 Marias, Aleija a Mão

Joga-se com cinco pedrinhas ou tradicionalmente com saquinhos (mais ou menos 3x4 cm) de tecido cheios de arroz ou sementes ou areia, etc.

Joga-se as "marias" para cima, deixando-as onde caírem. A seguir, pega-se uma delas, lança-se para o alto e apanha-se outra, apanhando-se a que foi lançada ao alto também.

Na primeira fase é necessário pegar uma pedrinha de cada vez. Na segunda é necessário pegar duas de cada vez, e assim sucessivamente. Quem deixar cair, perde.



Outras fases:

1. Joga-se todas as peças para cima e tenta-se aparar o Maximo delas com as costas da mão. Cada peça que fica nas costas da mão vale dez pontos.
2. Joga-se uma das peças (à escolha de um dos adversários) para cima, e antes que esta caia, pega-se outra do chão (neste momento fica-se com as duas na mão) e em seguida separa esta uma que foi pega ao lado. Este movimento (jogar, pegar, separar) é chamado de jogada e repete-se até que acabem as peças.
3. Igual a fase dois, mas nas jogadas pega-se duas peças por vez.
4. Igual a fase dois, com uma jogada pegando uma, e outra pegando três.
5. Com as cinco na mão, joga-se uma para cima e coloca-se as outras quatro no chão. Joga-se esta uma pra cima de novo e pega-se as quatro.
6. Faz-se um gol com uma mão (polegar e indicador no chão), e enquanto se joga uma peça para cima, da uma palmadinha numa das peças do chão para que estas passem por dentro do gol. A ultima deve ser empurrada para o gol com uma única palmadinha. As demais, com duas.

Cada vez que a pessoa termina esta seqüência, volta ao inicio, somando-se os pontos da jogada anterior. Se um jogador errar, ele passa a vez para o adversário e quando voltar a ser sua vez, ele pode continuar do inicio da fase em que tinha parado. Para iniciar as jogadas 2, 3 e 4 as peças devem ser jogadas no chão (e não colocadas).

92. CÍRCULOS ANDANTES

material: bola, bambolê por patrulha
local: quadra

Cada patrulha tem um sênior que será o "andante". Ele possui dois círculos que podem ser um bambolê ou um cabo com as pontas amarradas formando um círculo. O objetivo do jogo é colocar a bola dentro do circulo. O jogo se desenvolve da seguinte forma. Quando o chefe apita e a bola vai para o alto todos disputam-na (só há uma) e tentam colocá-la no círculo de sua patrulha. O "andante" é o responsável por "plantar" o círculo, ou seja, colocá-lo no chão. Quando o chefe apita o andante deve recolher o círculo e colocá-lo em outro lugar distante do outro. Entre os intervalos das apitadas os "andantes" podem disputar a bola, mas contudo não podem colocá-la no círculo.

93. CÍRCULO X LINHAS

material: 2 bolas

1) Metade dos participantes formam um círculo;
2) A outra metade formam uma linha;
3) Ao sinal de partida, no círculo, uma bola circula de mão em mão;
4) Sempre que passa por um determinado jovem ele grita bem alto o número de voltas;
4) Enquanto isso, a fila faz um revezamento em torno do círculo;
5) Ao fim do revezamento, anotar as voltas que a bola deu no círculo;
6) Trocar as equipes de lugar;
7) A equipe vencedora é a aquela que conseguiu revezar com menor nº. de voltas.

OBS: para ficar mais divertido, use 2 sabonetes e 2 baldes com água, um, em um local do círculo e outro em determinado trajeto da fila.

94. CIVILIZAÇÃO PERFEITA

Proposta de Idéias
Faixa etária: 11 a 13 anos
Forma de participação: Tropa

Área de crescimento: Caráter
Objetivos: Inserir o respeito as leis.

Para que os jovens entendam as leis, é necessário que eles conheçam, e nada melhor para isso do que participar na criação delas. O Chefe entrega cartolina, lápis de cor, tesoura e pede para que cada dupla de Escoteiros crie um ser humano, desenhando, pintando e recortando a figura, todos devem fazer o ser da mesma altura.

Quando todos tiverem os seus seres humanos prontos, o Chefe pedirá que os Escoteiros criem as regras de conduta do ser humano, por exemplo: quanto a cortesia, a lealdade, quanto a família como é o relacionamento, a amizade, o respeito aos outros, etc.

95. COMPETIÇÃO DAS MAÇÃS

Aplicação: Lobinhos, Escoteiros, Seniores e Pioneiros
Materiais: Uma tina sem bordas afiadas, podendo estar seca ou cheia de água, mingau de farinha de trigo ou outros produtos comestíveis. Maçãs em número igual ao de competidores (os que perderam ganham a maçã, mas não ganham os pontos).

Regra: Joga-se uma maçã numa tina e tenta-se pegá-la usando somente a boca.

Observações: Esse jogo é disputado por sempre um grupo reduzido de membros, devendo então ou ser parte de um jogo maior, onde quem não participa dessa está envolvido em outras competições, ou se monte uma torcida realmente bem organizada, o que se exigiria um grau de afetividade entre todos os componentes da Seção bem acentuado.

Sugestões: Esse jogo pode adquirir aspectos violentos, pois envolve disputas acirradas onde a mão não é usada. Há registros de tinas de plástico terem sido quebradas quando os participantes foram Seniores. Uma de metal foi usada e um Senior amassou a borda com o nariz, ficando ferido e deixando todos seriamente preocupados.

No lugar de se atirar à maçã, essa já pode estar no fundo da tina, de preferência enterrada quando for usado o mingau de farinha de trigo. É importante frisar não se deve usar farinha de trigo pura, pois há perigo de se respirar esse material, causando o risco de sufocamento.

96. CONQUISTA DA BANDEIRA

Material necessário: Cal para demarcar o campo; Um mastro com cerca de 1,4m de altura, com pequena bandeira (um lenço serve).

Objetivos: Desenvolver nos jovens o espírito de camaradagem, de lealdade, de cooperação, de iniciativa, integração social, desenvolvimento físico...Etc.
Faixa etária: Ramo Escoteiro e Sênior

Tamanho do campo: Não há um tamanho predeterminado e depende do número de participantes. Para um jogo de dois grupos com 15 participantes de cada lado, o

tamanho de um campo de Futebol de salão é suficiente. A área onde fica a bandeira deve ter cerca de 2,50 de largura por 3,0 m de comprimento.

Este jogo é praticado por dois grupos de participantes: os que defendem a Bandeira (Os Soldados) e os que procuram conquistá-la (Os Conquistadores). O número de participantes pode variar desde uma patrulha de cada lado até um número bem maior, como por exemplo, uma Tropa contra outra.

O campo de jogo tem formato retangular com linha de saída, atrás da qual ficam os Soldados e linha de chegada, atrás da qual ficam os Conquistadores. No meio da linha de saída há uma pequena área da Bandeira, onde está fincado o Mastro com a Bandeira, a dois metros da linha de saída.

O objetivo do jogo é levar a Bandeira para a linha de chegada, tarefa dos Conquistadores e evitar que isso ocorra, tarefa dos Soldados.

Regras do jogo
Os conquistadores devem nomear um Cavaleiro que terá as seguintes funções:

1. Dar início ao jogo, tocando na Bandeira.
2. Eliminar o maior número possível de Soldados. Se conseguir eliminar todos os Soldados terá marcado ponto para os Conquistadores.
3. Facilitar aos Conquistadores se aproximar da Bandeira para levá-la para a linha de chegada. O Cavaleiro não pode levar a Bandeira para a linha de chegada.
4. O Cavaleiro só poderá eliminar um Soldado se a Bandeira estiver no seu devido lugar, sobre o mastro. Se por qualquer motivo a Bandeira estiver no chão, só poderá voltar a "matar" após a Bandeira ser reposta no Mastro. Se o Cavaleiro saiu do campo totalmente, só poderá voltar a "matar" após tocar a Bandeira com as mãos e levar Conquistadores para atrás da linha de Saída para facilitar aos Conquistadores levar a Bandeira até a linha de chegada, aproveitando-se de uma distração dos Soldados... ou um momento oportuno....
5. O Cavaleiro, se estiver cançado ou por outro motivo, poderá a qualquer momento ser substituído por um outro Conquistador. Para isso o chamará e o cumprimentará mostrando com isso que não é mais o Cavaleiro. O novo Cavaleiro só poderá exercer sua função após tocar a Bandeira e o antigo, deverá dirigir-se para atrás da linha de chegada, tornando-se então um conquistador comum.

Os Soldados devem:

1. Não se deixar “matar” pelo Cavaleiro.
2. Impedir que a Bandeira seja carregada por um Conquistador até alinha de chegada, pro- curando “matar” o portador da Bandeira e se conseguir isso terá marcado ponto.
3. Procurar “matar” o maior número possível de Consquistadores; se todos forem mortos, os soldados marcarão ponto;
4. Procurar “matar” os Conquistadores que estiverem se aproximando da Bandeira ou tentarem passar para atrás da linha de saída.
5. Evitar permanecer no interior da área da Bandeira, onde os Conquistadores estão a Salvo. Um Soldado só poderá “matar” um Conquistador na área da Bandeira se conseguir alcançá-lo com a mão, estando fora dessa área.
6. Evitar sair das linhas laterais ou de chegada; neste caso serão considerados “mortos”
7. Se perseguidos pelo Cavaleiro devem procurar correr para atrás da linha de saída, onde estão a salvo.
8. Não derrubar a Bandeira do Mastro mas se isto acontecer o Soldado será considerado “morto”.

Os Conquistadores:

1. Não podem “matar” os Soldados, cujo poder só é dado ao Cavaleiro, que é o único que pode matar e não ser “morto”.
2. Devem avançar em direção à Bandeira com cuidado para tentar “roubá-la” e em caso de “perigo” voltar à linha de Chegada onde estão a salvo.
3. Tentar ir sozinhos ou sob a proteção do Cavaleiro, para atrás da linha de saída, para num momento oportuno, carregar a Bandeira para a linha de chegada, marcando ponto.
4. Quando estão atrás da linha de saída, devem procurar permanecer na linha correspondente a área da Bandeira, no entanto, nada impede que fiquem entre os Soldados, disfarçadamente, para tentar “roubar” a Bandeira.
5. Evitar sair pelas linhas laterais, pois se assim o fizerem serão considerados “mortos”, quer a Bandeira esteja ou não sobre o Mastro.
6. Não é necessário que o Conquistador vá atrás da linha de Saída para “roubar” a Bandeira que poderá ser feito a qualquer momento de distração dos soldados...

Se um Conquistador conseguir levar a Bandeira até ultrapassar a linha de chegada, terá marcado ponto, mas se for “morto” por um Soldado, antes de chegar a linha de chegada e com a Bandeira na mão ou sair com a Bandeira pelas linhas laterais,

os Soldados é que marcarão ponto. O Conquistador que fugir com a Bandeira e sentir que será "morto" antes de alcançar seu objetivo, isto é, levar a Bandeira até a linha de chegada, poderá largar a Bandeira ao Chão antes de ser "morto". Neste caso, será considerado "morto", mas os Soldados não terão pontuado; se conseguir ultrapassar a linha de chegada sem a Bandeira e sem ser "morto" continuará no jogo normalmente, mas não terá pontuado. Os "mortos" deverão permanecer do lado de fora das linhas laterais e só poderão retornar ao jogo após um dos lados pontuar, quando o jogo será reiniciado.

Sempre que houver marcação de ponto haverá inversão de campo, isto é, os Conquistadores ocuparão o lugar dos Soldados e vive-versa, recomeçando o jogo e se houver "mortos" estes retornarão.

O jogo pode durar um determinado tempo como, por exemplo, 15-30 ou 60 minutos, ou até alcançar determinada pontuação. A maneira de "matar" também pode variar, desde um simples toque ou retirar o lenço que está preso atrás, no cinto, mas que seja facilmente arrancado, dependendo de combinação prévia

97. CONQUISTA DO CÍRCULO

Quantidade de Ajudantes: 1
Duração média em Minutos: 10
Número de participantes: 8 a 32

Local para Atividade: AR LIVRE
Modo: ATIVO
Formação: LIVRE
Material: nenhum

Desenha-se um círculo no chão, tendo cuidado que o solo não seja muito duro, já que ocorreram várias quedas. Os Escoteiros ou Seniores entram no círculo e colocam suas mãos nas costas, ao sinal cada um tenta retirar seu oponente do círculo, sem usar as mãos. Vão sendo eliminados aqueles que saírem do círculo com qualquer parte do corpo e ganha o último que restar dentro. Pode-se variar aumentando ou diminuindo o círculo, segundo o peso dos participantes, etc.

98. CORAÇÃO D´ÁGUA

Material: 6 bexigas, barbantes e mensagens

1) Dividir em duas equipes.
2) Cada equipe recebe 3 bexigas e 3 papéis (dois falsos e um verdadeiro).
3) Colocar as mensagens e água nas bexigas.
4) Amarrar as bexigas no peito('coração') de 3 pessoas.

5) Ao sinal do apito, tentar estourar o "coração" da equipe inimiga e defender o da sua equipe.
6) Se consegue estourar, receberá a mensagem.
7) Se a mensagem for verdadeira vale 3 pontos, se for falsa vale 1 ponto.
8) Vence equipe que estourar todos "corações" da equipe inimiga primeiro ou contar pontos após 15 min

99. CORDÃO EMBARAÇADO

Tipo: Jogo de Círculo
Aplicação: Lobinhos, Escoteiros, Seniores e Pioneiros

Regra: Todos dão as mãos formando um círculo e reparando a quem cada mão está dada. Depois, todos andam dentro da área do círculo até um aviso ser dado. Daí, cada um dá a mão a quem dava antes, formando um cordão embaraçado. Sem soltar as mãos, todos desembaraçam o cordão.

Observações: Esse jogo é bom para se avaliar a disciplina e a paciência dos participantes. Matematicamente, o círculo original retorna, mas para isso faz-se necessário se passar por cima de alguns colegas e por baixo de outros, causando alguma confusão que pode irritar os mais impacientes, ou provocar vontades de soltar as mãos para facilitar, o que, na realidade, desvalida o jogo. O condutor deve, obrigatoriamente, ficar fora do jogo, incentivar o seu prosseguimento dentro das regras.

Sugestões: Talvez, na primeira tentativa, o jogo não dê certo, pois uma das suas características é mostrar que algumas das situações mais difíceis são possíveis de serem enfrentadas. Tente outras vezes em seguida até mostrar o resultado.

O condutor pode facilitar o desembaraço do "cordão", mas sem participar diretamente do jogo. Se houver dificuldades de se vencer, repita-o. Esse tipo de jogo só obtém sensação se pelo menos três quartos da Seção desconhecerem-no. Isto é, aplique o jogo numa próxima vez, depois de, pelo menos, dois anos.

100. CORRIDA COM SACOS DE AREIA

Tipo: Revezamento
Aplicação: Lobinhos, Escoteiros, Seniores e Pioneiros

Regra: De cada equipe de participantes saem três: dois deles carregando o terceiro

participante que será o "saco de areia". Um dos "carregadores" fica e o "saco" e o outro volta: agora são dois para carregar o participante que espera, que será o novo "saco". Aquele que está carregando pela segunda vez é quem ficará no destino, enquanto os outros dois retornam e levam o jogo adiante.

Observações: Esse jogo possui uma regra simples, mas um tanto difícil de ser entendida, mas é nessas complicadas mudanças que está o seu forte.

Sugestões: Esse é o tipo do jogo onde se exigem habilidades físicas e intelectuais, pois o jovem deve calcular quem fica e quem vai enquanto desprende um considerável esforço. O mais complicado desse jogo é "fiscalizá-lo", isto é, verificar se os participantes estão ou não seguindo as regras. Recomenda-se aplicá-lo somente em Seções em que todos se conheçam bem e a lealdade e disciplina sejam uma regra já bem estabelecida dentro dos jovens.

101. CORRIDA DA BRUXA

TipoAtivo Geral
AplicaçãoLobinhos, Escoteiros, Seniores e Pioneiros

Partem todos os participantes como "caranguejos" (correndo de costas com as plantas dos pés e das mãos no chão) até um determinado ponto, onde passam a correr como "cachorrinhos" (de frente de quatro no chão) até outro ponto, donde passam a disputar como "sacis" (correndo com um pé só) até um ponto final onde correm como gente (normalmente).

Observações: Esse jogo excita bastante a imaginação e exercita aos Escotistas que "não têm jeito para contar histórias". Basta explicar que a bruxa transformava-os enquanto corriam!

Sugestões: Esse jogo é muito divertido, e pode ser usado para vencimento de etapas aos Lobinhos, de acordo com o percurso que derem ao "saci". Com um pouco mais de imaginação, pode ser colocado algumas criaturas a mais para justificar a colocação de um Pula-Carniça, a aplicação de um nó etc.

Aplicando esse jogo a outros Ramos, acrescentar dificuldades progressivas. Um Escoteiro pode se transformar em jacaré para rastejar no chão e um Senior numa aranha para descer uma árvore aplicando o "rapel".

102. CORRIDA DA DONA MINHOCA

Tipo: Ativo
Aplicação: Lobinhos, Escoteiros, Seniores e Pioneiros

Regra: Cada equipe forma uma fila, pondo-se um ao lado do outro de mãos dadas e pratica-se um "slalom" (corrida em uma trilha tortuosa cheia de obstáculos que não podem ser encostados) entre os demais companheiros. Ganha a equipe que fizer o menor tempo sem esbarrar nos demais.

Observações: Esse jogo é disputado sempre com uma equipe de cada vez, enquanto os componentes das outras devem ficar estáticos, sem provocar os esbarrões. Deve ser aplicado somente em Seções onde a disciplina seja bem entendida e aplicada. Esse jogo é bom para avaliar a disciplina geral da turma, uma vez que os que estão parados podem muito bem ser os provocadores dos acidentes que tiram o ponto dos que estão na disputa.

Sugestões: É importante que somente os membros que estavam disputando digam se esbarraram nos companheiros ou não. Depois, num momento mais solene, a Lealdade de todos será avaliada pelos próprios participantes.

103. CORRIDA DAS LAGARTAS

Tipo: Ativo
Aplicação: Lobinhos, Escoteiros, Seniores e Pioneiros

Forma-se uma fila em que cada um coloca as mãos no calcanhar de quem está na frente. Ninguém se ajoelha. O da frente tem as mãos e os pés no chão.

Observações: Esse jogo exige preparo físico e agilidade, porém é muito divertido.

Sugestões: Esse jogo fica animado para equipes numerosas. Para Seniores, a corrida deve possuir alguns obstáculos. Excelente para exibições em Reuniões do Conselho de Pais e outras demonstrações, pois mesmo não exigindo-se muito preparo, demonstra como os Escoteiros conseguem realizar tarefas difíceis com ânimo e boa vontade.

104. CORRIDA DAS MULAS

Tipo: Revezamento
Aplicação: Lobinhos, Escoteiros, Seniores e Pioneiros

Regra: Saem de cada equipe duas pessoas: uma será a "mula", carregando o outro, o

"cavaleiro", às costas, indo até ao ponto de chegada. Lá, a "mula" fica e o "cavaleiro" volta para a equipe para se tornar a "mula" do companheiro da fila, e o ciclo se repete.

Observações: Esse jogo possui uma regra um tanto difícil de ser passada, principalmente para os jovens mais estouvados que querem o jogo antes mesmo de conhecer as regras. Um grande erro que se comete é permitir que "somente os mais fortes devam carregar e os mais fracos serem carregados": isso elimina o aspecto de desafio ao crescimento físico que esperamos dos jovens.

Um outro erro, também comum, é o de simplificar as regras em função da confusão criada (uma hora um é a "mula", noutra é o "cavaleiro"). Da mesma forma que eliminaríamos os desafio físico no erro anterior, nesse caso eliminaríamos o desafio intelectual. SugestõesÉ muito importante observar os jovens no decorrer do jogo que, para não se sentirem desanimados em função de um companheiro mais lerdo ou fraco.

105. CORRIDA DE BARCOS

Tipo: Revezamento
Aplicação: Lobinhos, Escoteiros, Seniores e Pioneiros
Materiais: Duas folhas de papelão para cada equipe (Patrulha ou Matilha). Esses podem ser substituídos por folhas de jornal (desapropriado para dias chuvosos ou ventosos ou pneus velhos (para Seniores).

Cada equipe possui duas folhas de papelão que farão o papel das "pedras" para a travessia de um "pântano", que será um lugar previamente demarcado com duas linhas paralelas. Cada um deve cumprir a travessia e retornar, pulando de uma folha para a outra e recolhendo a que ficou atrás, lançando-a para frente, sem pisar no "pântano".

Observações: O que pode dar um gosto especial a esse jogo é a história a ser contada antes. Do tipo "depois do pântano há uma bruxa que lançará um desafio, e se todos o cumprirem, a vila onde moramos será salva", ou coisa semelhante.

Sugestões: Para animar esse jogo, uma etapa pode ser cumprida por cada um antes do retorno, como um nó, um artigo da lei etc. A etapa pode ser a mesma para todos ou variar para cada um, precisando disso de uma elaborada relação do que cada um falta cumprir, usando o Mapa de Etapas para isso.

106. CORRIDA DE BARCOS

Este jogo requer algum espaço. As Patrulhas se sentam, em fila, de frente para uma das paredes da sala, com o Monitor encostando seus pés na parede. Cada membro colocará suas pernas ao redor da cintura do(a) companheiro(a) da frente. O Monitor se volta para

a Patrulha, e põe suas pernas sobre as pernas do primeiro elemento. A um sinal do chefe as equipes deverão se deslocar em direção à parede oposta, usando somente suas mãos, como se fosse uma imensa lagarta. Vence a equipe que chegar primeiro ao outro lado.

107. CORRIDA DE CADEIRAS

Tipo: Ativo
Aplicação: Lobinhos, Escoteiros, Seniores e Pioneiros

Formam-se grupos de três pessoas. Dois entrelaçam os braços segurando o próprio braço esquerdo com a própria mão direita e o braço direito do companheiro com a mão esquerda, formando-se três quadrados onde o terceiro vai sentado encima. Num determinado ponto, trocam-se as posições até que todos tenham prestado o mesmo grau de esforço.

Observações: Apesar do jogo ser simples, as Seções com muitos neófitos vão encontrar dificuldades em fazê-lo, pois exige-se um pouco de disciplina e companheirismo para tal.

Sugestões: Para Seniores e Escoteiros mais velhos, colocar alguns obstáculos a serem vencidos.

Um erro que deve ser evitado é deixar os fracos (e as meninas, nas Seções Mistas) não carregarem "por não aguentarem". Entretanto, é bom que o organizador esteja atento a discrepâncias de porte físico muito acentuadas para cada trio. Nesse jogo, não é o mais forte que ganha, e sim o que melhor se entrosa num trabalho de equipe.

108. CORRIDA DE CARANGUEJOS

Tipo: Ativo
Aplicação: Lobinhos, Escoteiros, Seniores e Pioneiros

Regra: Todos com as plantas das mãos e dos pés no chão, correm de costas como os caranguejos.

Observações: Esse jogo é um bom indicativo do preparo físico da Seção.

Sugestões: Recomenda-se, à medida que o preparo físico da Seção for aumentando, aplicar esse jogo com obstáculos que deverão ser superados de costas. Para Escoteiros do Mar, um trecho desse jogo poderá ser na água, onde cada um fará o nado de costas.

109. CORRIDA DE CARRINHO DE MÃO

Tipo: Ativo
Aplicação: Lobinhos, Escoteiros, Seniores e Pioneiros

Põe-se os participantes em duplas, um apoiando-se no chão com as mãos e o outro sustentando-o pelos pés à guisa de um carrinho de mão. Na metade do percurso os papéis são invertidos.

Observações: Esse jogo é um bom indicativo do preparo físico da Seção.
O condutor do jogo deve estar atento para evitar que alguém curve a espinha para baixo, excessivamente.

Sugestões: Para Seniores e Escoteiros mais velhos, colocar alguns obstáculos a serem vencidos.

Um erro que deve ser evitado é deixar os fracos (e as meninas, nas Seções Mistas) não fazerem o papel do carrinho "por não aguentarem". Entretanto, é bom que o organizador esteja atento a discrepâncias de porte físico muito acentuadas para cada dupla.

Uma variação dessa corrida é fazer com que os participantes pareçam-se mais ainda com carrinhos de mão: os "carrinhos" devem andar com os abdômens para cima.

110. CORRIDA DE CARROS

Quantidade de Ajudantes: 1
Duração média em Minutos: 15
Número de participantes: 12 a 32

Local para Atividade: AR LIVRE
Modo: ATIVO
Formação: Equipe
Material: Nenhum

Numera-se os membros da patrulha. A cada número se dá o nome de um carro. Quando se diz o número ou o nome de um carro, tem que correr até um ponto (previamente indicado) e voltar ao seu lugar, usando o método que lhes é dito. Ex:

1. Uno – engatinhando
2. Fusca – saltando (com os pés juntos)
3. Ferrari – correndo
4. Calhambeque – mancando de uma perna
5. Corsa - andar de lado
6. Gol – saltando sobre uma só perna
7. Escort – correndo de costas
8. Belina – correndo agachado

Atribui-se um ponto a cada etapa cumprida, vence a equipe que conquistar mais pontos.

111. CORRIDA DE COSTAS AS COSTAS

Tipo: Ativo
Aplicação: Lobinhos, Escoteiros, Seniores e Pioneiros

Forma-se os participantes em duplas, um de costas para o outro e com os braços entrelaçados. Um vai de frente e o outro de ré até determinado ponto, para, no retorno, a situação se inverter.

Observações: É importante que esse jogo não seja confundido com uma "corrida com mochilas", isto é, um carregue o outro nas costas. Não que a "corrida de mochilas" não deva ser aplicado, mas o que interessa no nosso caso é a disciplina de cada um no acerto dos compassos de caminhada. Esse jogo é ótimo para se avaliar a disciplina da Seção.

Sugestões: Não colocar muitos obstáculos nesse jogo, pois ele exige uma habilidade maior do que se pensa para se vencer do que se aparenta para quem assiste. Esse jogo não depende do preparo dos seus participantes, mas da sua disciplina e do estado afetivo da Seção.

112. CORRIDA DE ESQUILOS

Tipo: Revezamento
Aplicação: Lobinhos, Escoteiros, Seniores e Pioneiros
Materiais: Para a "toca", fazer uma pequena pioneiria, montar uma barraca, escolher uma determinada bifurcação numa árvore ou, mais apropriadamente ainda, um buraco de raízes de uma árvore frondosa.
Para Lobinhos, o buraco entre as pernas de um Assistente ou Instrutor dá numa boa "toca".

Regra: Cada participante deve ser um "esquilo" e deve passar, na sua vez, por uma única "toca" pelo menos três vezes.

Observações: O que mais anima esse jogo é justamente a confusão dos participantes em passar pela "toca" com os demais, sem desmanchá-la.

Sugestões: Esse jogo, apesar da animação e do preparo exigido na disputa tríplice para a entrada na "toca", o mais importante é a observação de como no ápice de uma disputa os companheiros comportam-se entre si e como tratam do material usado no jogo sem desmanchá-lo, no caso das barracas e da pioneiria montada.

113. CORRIDA DE TRÊS PERNAS

Tipo: Ativo
Aplicação: Lobinhos, Escoteiros, Seniores e Pioneiros

Regra: Todos os participantes ficam com as plantas dos pés e a palma das mãos ao chão, e devem avançar aos pulos.

Observações: Esse jogo é um bom indicativo do preparo físico da Seção.

Sugestões: Recomenda-se, à medida que o preparo físico da Seção for aumentando, aplicar esse jogo com obstáculos que deverão ser superados agachados.

114. CORRIDA DE TRÊS PERNAS

Tipo: Ativo Geral
Aplicação: Lobinhos, Escoteiros, Seniores e Pioneiros
Materiais: Meio metro de cabo com pelo menos 1/8" de diâmetro para cada dupla. Evitar os fios de sisal. É interessante utilizar o próprio cabo de adestramento que cada membro da Seção devia ter para si, para treinar os nós em casa e nas Reuniões.

Formam-se duplas com um amarrado ao outro pelos tornozelos, dando numa criatura com uma perna direita, uma esquerda e uma central, mais duas cabeças e quatro braços.

Observações: Ter cuidado com o nó que amarra os tornozelos. Não permitir laços que apertem, Nó de Correr nem Volta do Fiel. O melhor é dar um laço com um simples Nó Direito unindo os chicotes, sem deixar as pontas caírem no chão.

Sugestões: Para Seniores e Escoteiros mais velhos, esse jogo pode ser aplicado com algum obstáculo difícil, como, por exemplo, uma árvore a ser escalada em dupla.
Da mesma maneira da Corrida Costas as Costas, esse jogo exige um bom entrosamento entre a dupla, mas não do mesmo grau, pois um está vendo o rosto do outro, o que facilita muito o entrosamento.

VARIAÇÕES: aplicar um futebol nessas condições (Futebol de Marrakesh).

Três elementos por patrulha, com suas pernas amarradas um ao outro pela canela. Vence quem chegar primeiro ao objetivo.

Vendar um ou dois dos três elementos, ou colocar um amarrado de costas, etc...

115. CORRIDA DO CARAMELO

Material: Cordões de 2m de comprimento e caramelos

Em um cordão fino, de dois metros de comprimento, aproximadamente, se atará, no centro, um caramelo. Ao começar o jogo às duplas que participam se colocarão frente a frente, colocando a extremidade do barbante na boca. Ao sinal de "começar", cada um tratará de ir "comendo" o barbante, até obter o cobiçado caramelo. Os participantes não poderão caminhar e tão pouco usar as mãos.

116. CORRIDA DOS BISCOITOS

Tipo: Revezamento
Aplicação: Lobinhos, Escoteiros, Seniores e Pioneiros
Materiais: Um biscoito para cada participante. No caso desses serem muito pequenos, dar dois de vez para cada um, dizendo que o assobio só pode ser dado quando o segundo biscoito for totalmente consumido.

Regra: Cada um recebe um biscoito e come. O companheiro na fila só parte para a sua vez quando ouvir um assobio daquele que está comendo, avisando que já terminou, depois de todo o biscoito ter ido à boca.

Observações: Usar biscoitos grandes e que "encham a boca" com muita farinha de trigo. As bolachas Maria ou Maizena são muito boa, mas as preferíveis seriam as roscas ou biscoitos de polvilho grandes.

Sugestões: As reações e a ânsia que esse jogo provoca é algo inesquecível. Como armadilha, pode se colocar um pouco de água para aquele que está comendo, principalmente se o biscoito for de polvilho. A água piora o ato de engolir o polvilho e, mais ainda, dificulta o ato de assobiar. Esse jogo é muito bom para se obter auto equilíbrio, ideal para a formação da disciplina.

117. CORRIDA DOS ELEFANTES

Tipo: Revezamento
Aplicação: Lobinhos, Escoteiros, Seniores e Pioneiros
Materiais: Uma bola ou, preferencialmente, uma laranja para cada equipe para servir de "bastão". No segundo caso, é bom levar o dobro da quantidade de laranjas para o caso delas caírem ao chão e estragarem (e as que sobrarem serem chupadas).

Regra: Cada elefante de uma equipe deve passar o "bastão" (uma bola) preso pela

"tromba" (o pescoço) para o outro, sem que ambos coloquem as mãos, após cumprir um determinado trajeto.

Observações: Esse jogo promove uma complicada passada de um objeto preso pelo pescoço para o pescoço do companheiro. Se o objeto cair, o participante deve fazer o percurso de novo, como se "tivesse perdido o bastão".

Sugestões: Esse jogo promove uma aproximação entre companheiros muito grande, mas não deve ser usado na comunidade, pois pode ser mal interpretado para quem não esteja acostumado à amizade e à fraternidade entre as pessoas.

118. CORRIDA DOS GRILOS

Tipo: Ativo
Aplicação: Lobinhos

Simples aplicação do adestramento de pular carniça ou selas. Basta dizer que agora todos somos "grilos" e que só andamos pulando carniça.

Todos, então formam uma fila de cócoras, distanciados de pelo menos dois metros um do outro (aos maiores, distanciar um pouquinho mais para se conseguir um maior impulso) e o último da fila pula carniça sobre todos até o fim do percurso, e o "novo último da fila" recomeça o jogo.

Observações: É fácil reparar com a aplicação de um jogo que uma etapa não precisa ser formalmente cobrada. Basta fazer esse jogo bem que a etapa está cumprida.

Sugestões: Esse jogo é exclusivo para os Lobinhos. Como pular carniça é o tipo do jogo infantil, as demais Seções podem "pular carniça" mais "escancaradamente", sem mudar o nome.

119. CORRIDA DOS SACOS

Tipo: Ativo
Aplicação: Lobinhos, Escoteiros, Seniores e Pioneiros
Materiais: Um saco de tecido, podendo ser de estopa ou desses de carregar farinha de trigo. Nunca usar sacos de plástico, pois, além desses serem menos resistentes, são muito mais propensos a acidentes.

Regra: A corrida é feita com cada um dos participantes com os pés presos num único saco grande. Pode ser revezamento, quando tiver somente um saco para cada equipe.

Observações: Quando a disponibilidade dos sacos é pequena, esse jogo pode ser de revezamento, tendo que, além de correr, cada um deve vestir o saco. É importante que o jogo parta sem os sacos estarem vestidos nesse segundo caso. No caso de ter saco para todos, então a partida pode ser com esse vestido ou não. Algumas Alcatéias possuem bastantes sacos com o nome dessa bordado. Fica algo bastante decorativo e, de acordo com os bordados, original.

Sugestões: É um jogo bastante tradicional em todas as atividades sociais, mas é sempre divertido, por mais que se jogue nas festas de igreja ou nas atividades comunitárias. Um bom Grupo Escoteiro pode sempre emprestar esse material que é barato e fácil de ser encontrado para as comunidades que quiserem fazer esse jogo. No caso do nome do Grupo estar bordado, temos uma boa propaganda do nosso Movimento num encontro não-Escoteiro.

Os Seniores podem ter desafios crescentes para esse jogo, como atravessar um trecho em que só se passe agachado.

120. CORRIDA NO VENTILADOR

Tipo: Ativo Geral
Aplicação: Lobinhos, Escoteiros, Seniores e Pioneiros

Regra: Formam-se duas filas indianas, uma de topo em relação à outra (isto é, os líderes se olhando, mas formando uma única linha) que serão as "pás". No centro, fica um Escotista forte no caso de Lobinhos e Escoteiros, ou um membro mais forte entre Seniores ou Pioneiros, que será o "rotor" no centro. Uma pá deve perseguir a outra. Conseguindo, ela recebe um dos integrantes do perdedor para aumentar seu tamanho. Ganha a maior das duas pás.

Observações: Apesar de ser confuso, esse jogo é muito divertido e causa uma alegria geral muito positiva entre os participantes, por ser engraçado.

Sugestões: Se preparar, nesse jogo, para muitas quedas e muitas "quebras de pá". Nesse caso, pode se adotar a penalidade de perder um integrante para a adversária a cada vez que se soltarem.

121. CORUJAS E CORVOS

Quantidade de Ajudantes 1
Duração média em Minutos 5
Quant. mín. participantes 10
Quant. máx. participantes 40
Local para Atividade AR LIVRE
Formação EQUIPE

A Tropa é dividida em dois times, Corujas e Corvos. O time Coruja forma uma linha, lado-a-lado. O time Corvo fica de frente para o time A, distante 1m. Cada time tem uma "base segura" 4-5m atrás deles.

O Chefe faz uma afirmação. Se a afirmação for verdadeira, as corujas correm para capturar os corvos. Se a afirmação for falsa, os corvos correm atrás das corujas. Quem for pego antes de alcançar a base segura passa para o outro time.

122. CUBO

Quantidade de Ajudantes 1
Duração média em Minutos 15
Quant. mín. participantes 10
Quant. máx. participantes 32
Local para Atividade EXTERNA

Formação FILA
Material: 1 cubo colorido; 1 ou 2 cubos numerados; Corda para demarcar o Chão

Duas linhas são demarcadas no chão e duas equipes ficam em fila uma de frente para outra. Um cubo é jogado entre as equipes, se cair no lado branco nada acontece, se cair no lado amarelo à equipe amarela tem que correr atrás da outra, se cair no lado preto a equipe preta é que corre.

Variação: com os cubos numerados, um ou dois, no caso de dois cubos soma-se os pontos. Lado branco é neutro, par ou soma par a equipe par corre atrás da outra, ímpar ou soma ímpar a outra equipe é que corre.

123. CULINÁRIA CRIATIVA

material utilizado (pode variar): farinha de trigo, sal, açúcar, ovos, queijo ralado, bacon, ervilha, suco em pó, leite, óleo, passas.

Cada patrulha recebe um fogareiro, talheres, pratos e todos utensílios de cozinha necessários. Recebe também alguns ingredientes, e com eles deve criar o prato mais original e saboroso possível. Jogo interessante em reuniões em dias chuvosos.

124. DANÇA DAS CADEIRAS

Este é o tradicional jogo das cadeiras, em que os jogadores se deslocam à volta de um grupo de cadeiras ao som de uma música e, de repente, quando a música pára, têm de se sentar. Mas aqui, as regras são diferentes.

Em lugar de se eliminar o jogador que não se conseguiu sentar numa cadeira, impõe-se a condição de este não ficar com os pés no chão. Resultado, ele terá de se sentar ao colo de outro jogador. Cada vez que pára a música, é retirada uma cadeira. Então, à medida que o número de cadeiras diminui, os jogadores são levados a cooperar entre si, para se poderem equilibrar todos sobre a(s) cadeira(s) respeitando a regra de não ter os pés no chão. Todos saem vencedores e se divertem muito.

125. DANÇANDO PELO MUNDO

Faixa de etária: 11 a 13 anos
Forma de participação: Patrulha
Área de crescimento: Criatividade/Sociabilidade

Objetivos: Participar sem inibição nas atividades artísticas da Tropa; interessar em conhecer as formas de vida em outros países.

Através de um sorteio as Patrulhas escolhem cada uma 2 países. Durante a semana a Patrulha deverá pesquisar a dança típica e a sua vestimenta e ensaiar sua apresentação.

No dia marcado as Patrulhas apresentarão a dança do país sorteado, trazendo música em fita k7 / CD / MP3 / etc. Poderão enriquecer a apresentação fazendo cartazes com fotos do país, e servindo doces ou bebidas típicas daquele país.

126. DECIFRANCO CÓDIGOS

Material: Mensagem em código

As patrulhas recebem um carta simples escrita em código e a devem traduzir. O código segue acompanhado de uma chave e é uma forma de se iniciar a "decifração" da carta. Usamos neste modelo a fonte Wingdings por ser comumente encontrada em todos os computadores, mas sugerimos fontes como Rei Tut, que transforma as letras em "hieróglifos". Pode se usada, contudo qualquer fonte que imprima símbolos ao invés de letras. Modelo da carta:

"TRADUZA-ME:
☹☜💣👌☼☜💣📬💧☜ 💧☜💣🏱☼☜ ✈🕆☜ ⚐ 💣✌✋💧 ☹⚐☠☝⚐ 👍✌💣✋☠☟⚐ 👍⚐💣☜
⬁✌ 💧☜💣🏱☼☜ ☠⚐ 🏱☼✋💣☜✋☼⚐ 🏱✌💧💧⚐📪 ☜ 🕆💣✌ 👎✌💧 ✋👎⬃✋✌💧 💣
✌✋💧 ☹✋☠👎✌💧 👎⚐ 💣🕆☠👎⚐📪 ✈🕆☜ ☞⚐✋ ⚐ ☜💧👍⚐❄✋💧💣⚐📪 💧🕆☼☝✋🕆
👎✌ 👍✌👌☜⬁✌ 👎☜ 🕆💣 ☟⚐💣☜💣 👎☜ 🗄🗀 ✌☠⚐💧📪 ✈🕆☜ 💣⚐👎✋☞✋👍⚐🕆
💧🕆✌ 🕆✋👎✌ ☜ ✌ 👎☜ 💣✋☹☟✌☼☜💧 👎☜ ☺⚐🕆☜☠💧📬 💧🕆👍☜💧💧⚐🖉
💧☜💣🏱☼☜ ✌☹☜☼❄✌📬 SEMPRE ALERTA.

(convertido na Fonte Wingdings)

"TRADUZA-ME:
LEMBREM-SE SEMPRE QUE O MAIS LONGO CAMINHO COMEÇA SEMPRE NO PRIMEIRO PASSO, E UMA DAS IDÉIAS MAIS LINDAS DO MUNDO, QUE FOI O ESCOTISMO, SURGIU DA CABEÇA DE UM HOMEM DE 50 ANOS, QUE MODIFICOU SUA VIDA E A DE MILHARES DE JOVENS. SUCESSO! SEMPRE ALERTA. SEMPRE ALERTA.

127. DESAFIO DO CÍRCULO

Quantidade de Ajudantes 1
Duração média em Minutos 10
Quant. mín. participantes 8
Quant. máx. participantes 32
Modo ATIVO
Local para Atividade AR LIVRE
Formação LIVRE
Para: Escoteiros e Seniores

Desenha-se um círculo no chão, tendo cuidado que o solo não seja muito duro, já que ocorreram várias quedas. Os participantes entram no círculo e colocam suas mãos nas costas, ao sinal cada um tenta retirar seu oponente do círculo, sem usar as mãos. Vão sendo eliminados aqueles que saírem do círculo com qualquer parte do corpo e ganha o último que restar dentro.

Variações: Pode-se aumentar ou diminuir o círculo, segundo o peso dos participantes, etc.

128. DESCOBRINDO TODAS AS CORES DO PLANETA

Qual a cor mais radical que pode ser encontrada na natureza? Os jovens de diversos países tentaram responder esta pergunta através de uma forma bastante prática, através do programa "Um Mundo de Cor", projeto das Sociedades de Química de todo o mundo. O projeto ensina um passo-a-passo para a descoberta de corantes naturais, tingimento de tecidos e teste de cores. As simples experiências - feitas a partir de plantas encontradas perto de casa - estão a disposição no site http://www.chemcenter.org

Os materiais para os corantes podem ser os mais variados. Valem folhas, frutinhas, raízes, cascas de troncos de árvores e até grama. Na hora das experiências, óculos de proteção, luvas e um avental são essenciais. Nunca use panelas e utensílios de cozinha.

COMO FAZER:
1 - Colha amostras de plantas. Use amostras que possam dar em oito cores (vermelho, laranja, amarelo, verde, azul, violeta, marrom e preto). Vista um avental e use óculos de proteção.
2 - Corte e triture as amostras para cada cor em pequenos pedaços.
3 - Coloque numa panela as plantas de uma cor e dois quadrados de tecido (algodão branco, de 10 cm x 10 cm)

4 - Cubra com água e aqueça, sem ferver.
5 - Tire do fogo, coloque numa mesa e deixe esfriar o líquido.
6 - Usando luvas de borracha, enxague as amostras em água fria destilada, até que o líquido que sai do tecido fique incolor. Secar na sombra.
7 - Corte em 10 tiras iguais.
8 - Encha cinco recipientes com cada um dos líquidos do ensaio. Os líquidos são:
A - vinagre; B - bicarbonato de sódio (5 g) e água (100g); C - água quente; D - sabonete + água quente; E - sabão em pedra (tipo "de coco") + água quente.
9 - Deixe as tiras nos recipientes A, B e C durante 5 segundos. Nos recipientes D e E durante 10 minutos. Tome nota de tudo que acontece. Repita os números 3, 4 e 5 com água fria.
10 - Para o último teste ponha uma tira no sol e deixe a outra tira no escuro (num envelope). Após uma semana compare.

129. DESENHISTAS

Duração: De 5 a 10 minutos
Material: Papel, lápis.
Nº de Participantes: De 10 a 40.
Formação: Por patrulhas.
Local: Externo.
Aplicável para: Lobinhos, escoteiros.
Objetivo: Criatividade, velocidade.

Jogo de revezamento. O chefe dá aos escoteiros um tema. Um elemento de cada patrulha deverá correr até o lado oposto da quadra ou campo inicia um desenho, e ao apito do chefe, retorna para a patrulha, quando então outro elemento irá continuar o desenho a partir de onde o último elemento parou. Após todos participarem, o chefe encerra o jogo e a avaliação do melhor e mais criativo desenho é feita pela chefia, ou por outra tropa (seniores, pioneiros).

130. DETETIVE

Os jovens se sentam formando um círculo. Um jovem é escolhido como "Detetive", e se afasta um pouco. Um outro jovem, então, é escolhido como "Assassino", e o primeiro jovem toma novamente seu lugar no círculo. O "Assassino" deverá, discretamente, fazer um sinal (uma piscada, mostrar rapidamente a língua, etc.) aos outros jovens, um de cada vez, sem que o "Detetive" o veja. Ao perceber o sinal, o jovem "assassinado" se deitará. O "detetive" terá 3 chances de descobrir quem é o "assassino", ou terá que dar a vez a outro.

131. DEZ OBJETOS

Material: 10 objetos e 20 pistas

1) Explicar que foram escondidos na sede 10 objetos.
2) São objetos novos, que foram trazidos hoje para a sede.
3) Cada equipe ficará em um dos cantos do campo.
4) Os monitores ou algum outro representante será chamado para receber algumas pistas (3 ou 5).
5) Cada objeto tem duas pistas: uma escrita à máquina, referente ao tipo de objeto e outra, escrita à mão, referente ao local onde se encontra o objeto.
6) A equipe pode circular pela sede procurando objetos, mas só pode retirá-los do local onde se encontram, se possuir as duas pistas referentes a ele.
7) Ao recolher algum objeto deve trazê-lo à chefia; caso estiverem corretos (objeto e pistas), ele será guardado, caso contrário deve retornar imediatamente ao local onde estava.
8) Vence a equipe que recolher mais objetos corretamente.

OBS: É recomendável ter as pistas escritas em papéis de cor diferente para cada equipe. Depois de 3 ou 4 chamadas, entregar todo o restante das pistas.

132. DIA INTERNACIONAL DO MEU AMIGO

Faixa etária: 11 a 13 anos

Forma de participação: Tropa
Área de crescimento: Afetividade

Para que o jovem valorize a amizade que ele possui por algum jovem da sua classe, o Chefe Escoteiro poderá fazer a seguinte atividade:

Previamente o Chefe solicita que o jovem traga para a reunião o endereço do seu melhor amigo da classe. Durante a reunião cada Escoteiro vai dizer o nome do seu amigo e vai contar como ele é, e porque ele é seu melhor amigo.

Em seguida o Chefe fornece para cada Escoteiro um cartão, canetas coloridas, cola etc. .E pede para que cada um faça um belo cartão para o seu amigo, deixando bem claro que ele está declarando hoje o dia internacional do seu amigo. O Chefe distribui os envelopes para que os jovens coloquem o endereço, e em seguida os recolhe, para levar todos ao correio.

133. DISPUTA DO CHAPÉU

Tipo: Ativo
Aplicação: Lobinhos, Escoteiros, Seniores e Pioneiros
Materiais: Um chapéu, boina ou boné para cada par. No caso de insuficiência desse material, um chapéu só, colocado exatamente no meio das filas, serve.

Formam-se duas equipes em filas ao longo, mas do lado de fora de duas linhas paralelas que delimitarão o "campo de guerra". Sobre uma linha central, se coloca chapéus, boinas ou bonés. Cada membro de cada equipe recebe um número, formando um par, com o mesmo número, com um adversário. Quando esse número for sorteado, os correspondentes vão até o centro e devem disputar o chapéu e sair do "campo de guerra" sem ser apanhado.

Sugestões: No caso de haver um chapéu para cada par, os pares adversários devem estar um de frente para o outro. No caso de um único chapéu, é interessante que os pares estejam diametralmente opostos. De qualquer modo, é importante que os adversários possuam estaturas físicas correspondentes.

É interessante que os números sejam sorteados e, à medida que saiam, retornem para de onde foram tirados a fim de que nenhum par realmente saiba que está para ser chamado. O organizador pode fazer uma intervenção providencial no caso de pares cujos números nunca saem.

O mais interessante dessa disputa é o jogo de corpo que os adversários fazem para pegar o chapéu sem serem agarrados. Vale a pena o organizador fazer uma simulação para todos como isso deve ser feito.

134. DOMINÓ TODOS NÓS

Objetivo do Jogo: Todos os jogadores são um time tentando fazer com que o menor número de peças não jogadas reste ao final do jogo.

Propósito: O propósito é desenvolver a noção da influência das ações individuais no todo. Os jogadores terão que pensar bem para fazer jogadas que ajudem o jogador seguinte, visando o objetivo comum do jogo.

Alguns Valores Humanos podem ser trabalhados:

- **Responsabilidade para agir de maneira consciente de acordo com o objetivo do grupo;**
- **Comunicação para delineamento de estratégias;**

Ø Liberdade para trabalhar o desapego de regras anteriores e oferecer espaço para a Criatividade e Disponibilidade para o novo;
Ø Parceria entre os jogadores para atingirem um objetivo comum.

Material: Jogos de dominó; Papel e caneta para anotar

Número de Participantes: Pode ser jogado em duplas, trios, quartetos ou até oito jogadores divididos em 4 subgrupos de 2 pessoas para cada jogo de dominó. No total, este jogo pode ser jogado por tantas pessoas quantos forem os jogos de dominó.

Duração: O jogo pode durar de 20 minutos até o interesse dos jogadores.

Descrição: Divididas as peças de dominó entre os jogadores, eles colocam alternadamente as pedras no jogo unindo números ou figuras idênticos como no jogo tradicional.

O jogo termina no momento em que não há mais possibilidades de colocação de nenhuma peça de qualquer jogador. Anota-se quantas peças sobraram e inicia-se outro jogo com o desafio de que, na próxima vez, restem menos peças.
Dicas: O jogo de dominó pode ser jogado só de uma forma? NÃO! Variações aumentam o desafio. Os jogadores podem jogar os dominós de modo que os lados das peças unidas somem os números 3, 5, ou múltiplos de 3 e 5.

Ou então jogar de forma que somem 7. Por exemplo, se uma peça 4-2 inicia o jogo, o próximo jogador precisará de um 3 (para colocar ao lado do 4) ou de um 5 (para colocar ao lado do 2). Lados em branco das peças podem ser coringas correspondendo a qualquer número designado a eles. Contando quantas restaram, é desafiador também jogar de novo e tentar terminar com menos peças.

A princípio, este é um jogo de diversão para todas as idades. Contudo, é possível colocá-lo como parte integrante de um trabalho voltado para o relacionamento em grupo e desenvolvimento de estratégias. Cabe refletir e discutir sobre estas questões durante o jogo e ou ao final de várias rodadas.

135. DOMINÓ COOPERATIVO

Objetivo do jogo: Construir uma trilha de dominós (com as peças em pé), com variados graus de dificuldade, incluindo retas, curvas e bifurcações, de forma a atingir um determinado alvo e derrubá-lo (copos de plástico empilhados, por exemplo).

Propósito: Desenvolver o espírito de organização e interação de uma equipe, de forma a produzir desde o projeto do caminho que será construído, até a programação das etapas do trabalho.

Serão desenvolvidas as seguintes competências:

- **Ø Comunicação**
- **Ø Liderança**
- **Ø Planejamento**
- **Ø Criatividade**
- **Ø Julgamento**
- **Ø Espírito crítico**
- **Ø Visão do todo**

Material:

Ø Vinte jogos de dominó no mínimo (560 peças) para um grupo de vinte pessoas. Quanto mais peças melhor.
Ø Vinte copos descartáveis de plástico.
Ø Local espaçoso (2m por participantes), fechado, com piso liso (sem carpete), sem correntes de vento.

Número de participantes: Este jogo pode ser aplicado com um mínimo de duas pessoas até quantas se conseguir colocar no local, acrescentando um jogo de dominó (28 peças) por participante.

Duração: Depende do objetivo que se pretende trabalhar com o jogo, este pode durar de uma hora a quatro horas.

Descrição: Colocar no centro da sala os jogos de dominó e propor ao grupo que partindo de um ponto A em uma extremidade da sala, atinjam um ponto B na extremidade oposta, utilizando exclusivamente as peças de dominó, que deverão ser colocadas em posição vertical, uma seguida outra, de forma que quando uma primeira peça for derrubada, provoque um processo em cadeia onde as peças vão sendo derrubadas pelas anteriores, até que o alvo seja atingido.

O escotista pode colocar vários copos de plástico no chão em pontos aleatórios, pedindo que a trilha passe por todos aqueles pontos. Pode-se pedir que o grupo produza um mínimo de 5 bifurcações, durante o trajeto. É dado um tempo de 20 minutos para o planejamento preliminar e em seguida é iniciando o jogo. Sugerimos que se jogue em quatro tempos, sendo que cada tempo pode ser de 30 minutos a um hora.

Entre um tempo e outro, as atividades do grupo são paralisadas, nenhuma peça pode ser movimentada e o grupo tem o tempo de 15 minutos para avaliar sua estratégia e seu desempenho, podendo efetuar reformulações para o próximo tempo. O último tempo é decisivo para o sucesso do trabalho do grupo. Findo o último tempo, e tudo preparado para ser disparada a reação em cadeia, reúne-se todo o grupo e pode-se que o grupo eleja a pessoa que terá a honra de iniciar o processo.

O que se vive em seguida ao disparo são momentos emocionantes, onde todo o grupo está torcendo para que tudo funcione a contento. Finalizado o jogo, tendo o alvo sido derrubado ou não, reúne-se o grupo em um círculo para avaliar como foi o processo da construção.

Dicas: O escotista não deve de forma alguma interferir na estratégia do grupo, sugerindo caminhos ou dando dicas sobre a colocação das peças. O escotista deve acompanhar de perto o grupo e anotar frases ditas por seus integrantes, para que sejam utilizadas durante a avaliação do jogo. Elas são um poderoso agente de descontração, que podem ser utilizadas, por exemplo, no caso do objetivo não ter sido atingido e o grupo estiver frustrado, mostrando que o processo foi divertido. Deve ser ressaltado que nenhum outro recurso pode ser utilizado, além das peças de dominó.

136. DUAS ILHAS

Marcar no chão o contorno de duas áreas que irão representar duas ilhas (ou dispor dois tapetes no chão), distanciadas de uns 3 metros. Dividir os participante por estas duas áreas. A cada grupo atribui-se uma tábua (ou cartão) de cerca de 25 cm de largura por um metro e meio de comprimento.

Explica-se aos jogadores que em cada uma das ilhas há só um determinado tipo de alimento e que os seus habitantes estão saturados de comer sempre o mesmo, por isso querem trocar de ilha. Porém, não existe nenhuma ponte a ligar as duas ilhas e elas são demasiado distantes para se nadar de uma para a outra.

- Pede-se aos jogadores para se deslocarem todos da ilha onde estão para a outra, usando as tábuas como pontes, sem caírem à "água". Se alguém cai à "água" terá de voltar a ponto de partida.

137. DUELO DE NÓS

Tipo: Intelectual
Aplicação: Lobinhos, Escoteiros, Seniores e Pioneiros
Materiais: Um pedaço de cabo para cada jogador. Um bolo de papéis picados com nomes de nós para sorteio. É interessante utilizar o próprio cabo de adestramento que cada membro da Seção devia ter para si, para treinar os nós em casa e nas Reuniões.

Regra: Jogo de eliminação. Divide-se os participantes em duas equipes que sortearão o início para, daí, seguir-se uma sequência em que cada um de uma equipe, a partir de um jogador inicial escolhido por essa, desafia quem ele quiser da outra, num nó que também segue uma determinada seqüência dada pelo coordenador. No desafio, vence quem fizer o nó mais rapidamente. O perdedor é eliminado do jogo.

Observações: Esse jogo é muito emocionante e divertido, apesar da eliminação, que geralmente é condenada pela boa prática de jogos. Para os eliminados, recomenda-se uma outra atividade que pode ser aplicada enquanto o jogo principal corre (por exemplo, uma revisão no nó que o eliminou). Porém, em Seções onde todos se dêem muito bem, vale a pena formar uma torcida organizada.

Sugestões: É importante que o desafiante só procure um adversário do seu mesmo nível de adestramento ou mais, isto é, se for um Escoteiro de 2ª Classe, o desafiado só pode ser outro de 2ª Classe ou um de 1ª Classe. Entretanto, se foi dado o adestramento de um determinado grupo de nós para a Seção, essa recomendação não precisa ser seguida.

138. DUELO DE PERGUNTAS

Tipo: Intelectual
Aplicação: Lobinhos, Escoteiros, Seniores e Pioneiros
Materiais: Uma moeda para os sorteios.

Regra: Jogo de eliminação. Formam-se duas equipes, uma "cara" e outra "coroa". Para cada sorteio de moeda, um membro da equipe correspondente, "o da vez", pode perguntar "ao da vez" da outra equipe qualquer coisa sobre um tema ou sobre qualquer assunto já dado nas Reuniões. Quem perder, é eliminado do jogo.

Observações: Esse jogo é muito emocionante e divertido, apesar da eliminação, que geralmente é condenada pela boa prática de jogos. Para os eliminados, recomenda-se uma outra atividade que pode ser aplicada enquanto o jogo principal corre. Porém, em Seções onde todos se dêem muito bem, vale a pena formar uma torcida organizada.

Sugestões: As regras dos dois Duelos (o de Nós e o de Perguntas) podem muito bem serem trocadas. Assim como o organizador pode colocar qualquer critério que achar mais justo para ambos os Duelos, desde que haja um critério de igualdade entre os duelistas. É claro que, à medida que uma equipe vai sendo eliminada, as opções vão diminuindo, mas aqueles que ficam são na verdade, os "mais resistentes" e suportam um Duelo de carga mais dura. Dessa maneira, é bom formar uma ordem justa de contenda entre as duas equipes de forma que os duelistas, no início, tenham igualdade de condições intelectuais.

139. ELEIÇÕES SIMULADAS

Quantidade de Ajudantes 6
Duração média em Minutos: 60
Quant. mín. participantes 32

Local para Atividade INTERNA E EXTERNA
Formação EQUIPE

Material: Folha de Votação; Cédulas; Título de eleitor; Urna; 2 filmadoras; 2 fitas; Vídeo Cassete; Televisão

As eleições estão próximas e será preciso escolher quem vai nos representar no governo. Regras para Atividade: Dois ou mais grupos podem participar.

PROGRAMA PARA 2 GRUPOS
Duas semanas antes será realizado o conselho das tropas em cada grupo para designação dos candidatos as eleições simuladas. Após o conselho monta-se os partidos, de acordo com o numero de grupos participantes. A eleição acontecerá da seguinte forma.

- REUNIÃO E MONTAGEM DOS PARTIDOS
- DEFINIÇÃO DE FUNÇÒES
- COMÍCIO DO PARTIDO (Verde)
- GRAVAÇÃO DO HORÁRIO ELEITORAL (todos os partidos, gravação simultânea em salas diferentes - Cada candidato poderá falar de um de 2 a 3 minutos)
- COMÍCIO DO PARTIDO (Amarelo)
- CAMPANHA DE RUA
- CADASTRAMENTO DOS ELEITORES (4 pessoas, 2 de cada Grupo)
- HORÁRIO POLÍTICO
- ELEIÇÃO (2 mesários e 1 juiz eleitoral)
- APURAÇÃO (2 escrutinadores e 1 juiz eleitoral)
- PROCLAMAÇÃO DOS ELEITOS
- CONFRATERNIZAÇÀO

140. ELETRECISTAS

Material: Corda, sisal

Uma corda esticada entre dois postes ou árvores representa um fio de alta tensão. As patrulhas estão formadas em filas, atrás de uma determinada marca, onde cada elemento tem um pedaço de sisal ou cordão. As patrulhas são equipes de manutenção da rede elétrica e, ao sinal do chefe, devem ir se revezando para emendar seu pedaço de "fio elétrico" na corda, ou se outro elemento da patrulha já amarrou um pedaço na corda, emendar seu pedaço de fio no fio colocado pelo último companheiro. A pontuação dada a patrulha que terminar primeiro, com pontuação extra para todas as patrulhas para cada nó correto utilizado na emenda.

Variação: O chefe pode exigir um nó específico para cada rodada.

141. ELO MALUCO

Material: 4 cordas de 4 m

1) Cada equipe está formada em linha. diante deles uns 15 m uma corda de 4m, amarrada formando um 8.
2) Ao sinal, os dois primeiros de cada equipe correm até a corda.
3) E passam por ela ao mesmo tempo.
4) Cada um usa um das argolas do 8 para passar.
5) Um detalhe, enquanto um passa primeiro a cabeça, o outro passa primeiro o pé.
6) Vence equipe que todos passarem pela corda 2 vezes, mais rapidamente.

142. EMERGÊNCIA 190

Quantidade de Ajudantes: 1
Duração média em Minutos: 30
Número de participantes: 8 a 32
Local para Atividade: AR LIVRE
Modo: MODERADO

Formação: EQUIPE
Material: Lenço, cinto, bastões, caixa de 1ºs socorros (se tiver)

Cada monitor irá simular que sofreu um acidente, e os demais membros deverão socorrer o monitor dentro do que aprenderam sobre primeiros-socorros. Sugestão: cada patrulha socorrerá um monitor que não seja o seu.

143. EMPURRA-EMPURRA

Tipo: Ativo
Aplicação: Lobinhos, Escoteiros, Seniores e Pioneiros

Regra: Formam-se duas equipes e filas, cada uma num lado de uma linha no meio de duas outras linhas paralelas. Cada membro de uma equipe dá as duas mãos de frente, com os dedos entrelaçados, ao par respectivo da equipe adversária. Ao sinal, cada um empurra o outro até a outra linha paralela, vencendo.

Observações: Esse jogo é bom para verificar o espírito de luta dos participantes e possui uma competitividade crescente que chega ao ápice no Ramo Senior. Os jogos com disputas físicas individuais são construtivos no que se refere ao crescimento e valorização do vigor dos jovens, hoje um tanto deixado de lado por influência da mídia. De modo que essa é uma atividade que deve ser feita em caráter reservado entre membros do Movimento Escoteiro.

Sugestões: É importante balancear o porte físico dos contendores, mas, para os Ramos Senior e Pioneiro, é importante que eles descubram isso por eles mesmos.

144. ENCHENDO A CASA

Quantidade de Ajudantes: 2
Duração média em Minutos: 5
Número de participantes: 12 a 32
Local para Atividade: AR LIVRE
Modo: SUPERATIVO
Formação: EQUIPE
Material: 15 bolas de papel (jornal) para cada equipe

Marca-se no campo de jogo o canto de cada equipe, e nele se colocam as bolas de papel. Marca-se também um grande círculo, que consiga abranger os cantos de todas as equipes. Explica-se ao grupo de jogadores que todos deverão correr no sentido horário. O jogo consiste em que cada membro da equipe, correndo no sentido horário, apanhe uma bola em cada mão, e coloque no seu canto, percorrendo o círculo todo. Vencerá a equipe que ao final de determinado tempo tiver o maior número de bolas em seu canto. Quando for dado o sinal de encerramento do jogo, os jovens que tiverem bolas em suas mãos deverão levá-las para o seu canto.

145. ENCONTRO DE IRMÃOS ESCOTEIROS

Os jovens serão numerados, e colocados em círculo. No início do jogo o aplicador dirá um número, e ele sairá do círculo, rondando o mesmo. No momento oportuno esse tocará um segundo elemento do círculo, que terá que correr em sentido contrário. Ao se encontrarem, na corrida em torno do círculo, deverão parar, se cumprimentar (aperto de mão, saudação e lema), e reiniciar a corrida e ocupar o lugar de origem. Vence quem primeiro conseguir o objetivo. O(A) jovem que atingiu o objetivo por segundo, será o próximo a rondar o círculo, e reiniciar o jogo.

146. ESCONDE-ESCONDE NOS EUA

Hide-and-Seek

Uma pessoa esconde o rosto numa árvore ou parede (o pique) e conta até 10, os outros participantes se escondem. Quando ela termina a contagem fala:"Ready or not, here I come!" e começa a procurar.

Quando o "pegador" encontra alguém, este alguém toma o lugar do pegador e tem que procurar a próxima pessoa que vai tomar seu lugar.

Variante:

Cada pessoa sendo encontrada junta-se ao grupo de "pegadores" até quando só faltar uma pessoa. Todos estarão procurando por ela que passará a ser o primeiro "pegador" na próxima rodada.

147. ESCONDE-ESCONDE NO PAQUISTÃO

Larroo, Pat Patonay

O pegador esconde o rosto no pique, enquanto todos os outros se escondem. Quando todos já se esconderam, alguém grita Larroo e o pegador começa a procurar os outros. Se ele acha alguém, esta pessoa tenta alcançar o pique antes de ser tocado pelo pegador. Se o pegador toca a pessoa encontrada antes dela alcançar o pique, esta passa então a procurar os outros. Todos tentam sair de seus esconderijos e bater no pique antes de serem alcançados pelo pegador. O último pegador será o primeiro na próxima rodada.

148. ESCONDER E PROCURAR

Material: Algum identificador para os elementos das equipes

A tropa é dividida em dois times. Um deles terá 60 segundos para se esconder. O outro time deverá encontrar os membros do 1o. Quando um membro é encontrado, ele precisa ser tocado para ser capturado. Todo membro capturado é colocado em um lugar chamado Prisão. Uma vez na prisão, o membro não poderá sair, a não ser que outro membro do time escondido ainda livre, corra até a cadeia e toque nos membros capturados. O jogo termina quando todos forem capturados.

Variação: Dar chance para as duas equipes se esconderem, dar um tempo limite para uma e verificar a equipe atingiu o objetivo em menos tempo.

Objetivo: Uma equipe deve capturar todos os membros da outra equipe

149. ENCRACHANDO

Objetivo do Jogo: Para o Lobinho reconhecer e aprender as letras do alfabeto, promover a confiança e o contato com o outro, trabalhar o ritmo e as diversas formas de expressão.

Propósito: Auxiliar de forma descontraída e divertida o aprendizado da criança na etapa da alfabetização, incentivando desde de cedo a prática da Cooperação.

Material: Cartolinas, tesouras, colas, canetas hidrocor, barbantes, revistas velhas, aparelho de som e cds com músicas alegres.

Duração: 30 a 45 minutos

Descrição:
1ª Etapa – Confeccionar os crachás: Fazer com que os lobinhos recortem as cartolinas em retângulos de 12X12 , façam 2 furos na parte superior e passem a tira de barbante nestes furos.Com os crachás prontos, as crianças deverão escrever seus nomes neles (caso não saibam , o escotista irá ajudar).

2ª Etapa - Percebendo as letras: Em seguida é colocada uma música bem alegre e todos deverão dançar até a interrupção desta, quando ela parar, as crianças formarão duplas . Neste momento a orientação do escotista será fundamental, pois ele irá possibilitar a seus lobinhos perceberem nos crachás os seguintes itens:

a- Quais são as letras do seu nome;
b- Existem letras iguais a sua no crachá do amigo;
c- Quantas letras existem no seu nome e no nome do amigo.

Enfim, explorar ao máximo este material. Faça a música tocar e parar por diversas vezes, assim as crianças poderão trocar de duplas e repetir a tarefa, sempre dançando para fazer a troca.

3ª Etapa - Comunicação e Integração: Formar um círculo com as crianças sentadas no chão e disponibilizar revistas velhas, colas e tesouras. Todo este material será colocado no centro da roda. Peça que os jovens procurem nas revistas fotos ou figuras de animais, ao acharem deverão recortar e colar no crachá (lado oposto do nome).

Estas figuras não poderão ser mostradas a ninguém, apenas ao amigo que estiver sentado a sua direita na roda. Ao toque do escotista, cada amigo da direita irá fazer uma mímica deste animal para que os demais descubram.

4ª Etapa – Relacionamento Interpessoal e Fechamento: Cada criança deverá escrever ou desenhar, ainda no crachá, um desejo que possa ser realizado naquele momento e ali naquele local (Ex: quero um abraço, quero um beijo, me faça massagem, etc...) Então a música irá tocar novamente e, quando a ela parar, os participantes formarão duplas e cada integrante da dupla realizará o desejo do outro.

Dicas:
- Esse jogo pode ser utilizado no primeiro dia de atividade como integração, ou na volta das férias de Julho de uma matilha, por exemplo.
- Para lobinhos que sabem ler, aumente o grau de desafio, pedindo que busquem animais que comecem com a primeira letra do nome ou que rimem com o nome.
- As crianças podem construir uma estória com os animais que surgiram nas figuras, e até encenar uma peça teatral.

150. ESPADA LASER

Quantidade de Ajudantes 1
local para Atividade INTERNA
Atmosfera para Atividade TODAS

Formação CIRCULO
Itens para Atividade: Jornal

Forma-se um circulo com todos os escoteiros sentados. 1(um) escoteiro percorrerá a volta externa do círculo com um jornal enrolado (espada laser). Quando deixar cair a espada atrás de um escoteiro sentado, este deverá pegar a espada e correrá atrás de quem estava com a espada até que o mesmo alcance o lugar que ficou vago no círculo. Se o escoteiro que pegar a espada alcançar o outro ele poderá batê-lo com a espada, até que o mesmo venha sentar no lugar vago. No entanto, durante a perseguição os dois escoteiros deverão correr segurando seus joelhos, o que dará um ótimo efeito cômico.

151. ESTAMOS TODOS NO MESMO SACO

Objetivo do Jogo: Todos os participantes deverão percorrer um determinado caminho juntos dentro de um saco gigante.

Propósito: Este jogo facilita a vivência de valores e o surgimento de questões bem interessantes como:

- **Desafio comum: percepção clara de interdependência na busca do sucesso.**
- **Trabalho em equipe: a importância de equilibrarmos nossas ações e harmonizarmos o ritmo do grupo.**
- **Comunicação: importância do diálogo na escolha da melhor estratégia para continuar jogando.**
- **Respeito: pelas diferenças possíveis de encontrarmos em um grupo como: tipo físico, idade e diferença de opiniões.**
- **Persistência: na afinação do grupo e na importância de manter o foco no objetivo.**
- **Alegria: este também é um jogo para rir muito, a própria situação em que o jogo acontece já nos inspira à rir.**

Material: Um saco gigante, confeccionado com tecido utilizado para forro de biquínis e sungas, pode ser adquirido em lojas de venda de tecido por quilo. Ele vem em formato tubular, então é só medir a altura do saco que você acha ideal, cortar, costurar e está pronto.

Número de Participantes: Pode variar bastante, de 04 a aproximadamente 40 pessoas, é só abrir a lateral do saco e ir costurando em outros.

Duração: Podemos estimar um tempo de 30 minutos entre explicação, vivência e reflexão. Este tempo pode ainda ser ampliado de acordo com os obstáculos criados pelo mediador.

Descrição: Podemos iniciar o jogo (por exemplo com 40 pessoas) questionando se todo o grupo caberia dentro deste saco gigante. Após a constatação de que é possível todos entrarem podemos estipular um percurso a ser percorrido pelo grupo.

O grupo poderá a qualquer momento fazer um pedido de tempo para a escolha de novas estratégias. Posteriormente podemos aumentar o desafio e o grau de dificuldade colocando novos obstáculos no caminho a ser percorrido.

O jogo termina quando os participantes atingem o objetivo.

Dicas: Durante o jogo a comunicação no grupo é um fator fundamental para o sucesso. Caso seja necessário auxilie o grupo nesta tarefa. Libere os pedidos de tempo a vontade, conversar neste jogo é muito importante.

Caso haja no grupo pessoas que por suas características físicas tenham dificuldade em jogar, fique atento a forma como o grupo resolve esta questão.

Para confecção do saco gigante peça ajuda a uma costureira profissional, isto vai ajudar bastante.

Que tal entrar neste saco gigante e ficar juntinho com todos os outros?

De boas risadas e aproveite bastante!

152. ESTEIRA DE ROLAGEM

Tipo: Revezamento
Aplicação: Lobinhos, Escoteiros, Seniores e Pioneiros

Regra: Cada equipe forma uma fila com todos deitados, lado a lado, um colado ao outro. Para avançar, o último da fila deve rolar sobre os demais, avisar que chegou para o próximo também avançar, e assim, sucessivamente, até um determinado trecho preestabelecido ser vencido.

Observações: Esse jogo é muito engraçado para quem participa. É imprescindível que todos os participantes fiquem bem colados um ao outro, principalmente quem acaba de "passar pela esteira", que acaba se relaxando e deixando um espaço vago, que prejudica o espírito do jogo.

Sugestões: Um ponto a ser observado é a tendência das equipes "virarem uma curva" involuntária. Os organizadores devem ajudar a manter as "esteiras" num caminho reto. Uma variação desse jogo é fazer uma esteira única, comprida. Aí, não seria um jogo de revezamento, e sim, ativo.

153. ESTOURA CANELA

local: quadra

material: dois balões por participante + balões reservas.

Cada participante prende um balão de gás atrás de cada tornozelo. O objetivo é, com os pés, estourar os balões dos membros das outras equipes. Quem tem seus dois balões estourados sai do jogo. O objetivo é ser a última equipe / participante a sobrar.

obs: bom jogo com a tropa pequena - 4 participantes.

154. FAÇA TUDO

Material: 4 agulhas e linha, 4 laranjas e 4 faca, 4 vidros com tapa de rosca, pregos e 4 martelos e 4 madeiras (essa quantidade é para 4 equipes).

O aplicador forma a Seção em equipes lado a lado (Por Matilhas / Patrulhas). Em frente a cada equipe coloca as tarefas:

1 - Linha de costura que o/a jovem deverá colocar e tirar do buraco da agulha.
2 - Usando a faca descascar parte da laranja (a laranja deverá estar descascada quando toda a equipe tiver passado na tarefa).
3 - Enroscar e desenroscar a tampa no vidro.
4 - Enfiar um prego em uma madeira sem entortá-lo.
5 - Vence a Patrulha que passar por primeiro em todas as tarefas e comer a laranja.

155. FALTA UM SOLDADO

Formação: círculo sentados (bancos ou cadeiras) de 6 a 18 jovens.

Jogando: sentados formando um círculo, recebendo cada um uma graduação militar: recruta, soldado, cabo, 3º sargento, 2º sargento, 1º sargento, sub-tenente, aspirante, 2º tenente, 1º tenente, capitão, major, tenente-coronel, coronel, general de brigada, general de divisão, general de exército, marechal. O de maior graduação começa o jogo dizendo - MARECHAL, PASSANDO REVISTA A TROPA ACHOU A FALTA DO ....(DIZ O NOME DE UM SUBORDINADO).

O militar chamado sempre que tiver de responder a um superior deverá levantar, fazer a continência e dizer sua graduação, não falta quem falta é o ....(chamar outro pela graduação). Exemplo: MARECHAL PASSANDO REVISTA A TROPA ACHOU A FALTA DO 3º SARGENTO......(o 3º sgto levanta faz continência e responde...) 3º SARGENTO NÃO FALTA QUEM FALTA É O CORONEL... e assim segue o jogo.

Quando responder a um inferior não deverá levantar e nem fazer continência. Aquele que errar (ameaçou levantar, fazer continência ou falar um posto militar não existente no jogo) é rebaixado ao posto mais baixo e aqueles que eram inferiores serão promovidos a um posto acima do seu, exemplo: 0 3º sargento erra vai ser o recruta e o cabo passa a 3º sargento, o soldado vai a cabo, o recruta vai a soldado. A promoção é feita trocando de lugares, quem erra sempre passa a ser o recruta. Todos os postos podem achar a falta de qualquer posto maior ou menor.

Obs: este jogo é realmente excelente, os jovens se divertem muito com as trocas de postos. Deve ser jogado pelos escoteiros e seniores. O numero de participante pode variar fica a cargo da imaginação do educador (chefe). Atenção: o ritmo do jogo deve ser mantido aquele jogador que demorar em responder errou vai para o lugar do recruta.

156. FERRADURA

São dois círculos de areia com um bastão de ferro enterrado no meio. Cada time tem que lançar as ferraduras no círculo de areia do time adversário com o objetivo de enganchar a ferradura no bastão de ferro. Cada jogador têm que lançar 3 ferraduras. Ganha o time que conseguir enganchar mais ferraduras no bastão do time adversário.

157. FIO DE ARIADNE

Tipo: Ativo
Aplicação: Lobinhos, Escoteiros, Seniores e Pioneiros

Materiais: Um cabo ou fio bem comprido, vendas para todos os aspirantes (usar o lenço escoteiro só para os investidos).

Todos os participantes vendados devem seguir um cabo ou fio bem compridos, passando por diversos obstáculos.

Observações: Esse jogo tradicional fica mais rico quanto maior e mais difíceis forem os números de obstáculos a serem vencidos com os olhos vendados. A emoção do "tirar as vendas" é tão grande ou maior do que a que se sente enquanto se faz o percurso.

Esse jogo é excelente para suscitar a imaginação dos participantes. Está ligado à mitologia grega, lembrando a saga de Teseu, que, para entrar no Labirinto e vencer o Minotauro, recebeu ajuda da princesa Ariadne que entregou-lhe um fio comprido para que ele pudesse sair de lá depois da luta[4].

Sugestões: A imaginação dos participantes é levada aos extremos, principalmente se eles nem souberem o caminho a ser tomado, e ainda receberem conselhos e precauções sobre abismos e poços que na verdade não existem, e, principalmente, alguns obstáculos reais e difíceis de acordo com o ramo em questão, forem postos no caminho.

É interessante que, no final da jornada, haja uma surpresa para todos (por exemplo, um jogo do Kim, ou um acampamento montado, quando o jogo é para Lobinhos.

Recomenda-se contar a história e as regras do jogo com todos os participantes já vendados.

Não substituir as vendas por "olhos fechados", pois os sustos podem fazer o participante abrir involuntariamente os olhos e estragar todo o jogo.

Os organizadores do jogo devem estar de olho em todos os participantes por causa do risco de acidentes ser mais elevado que o normal.

Vale a pena colocar um ou outro participante em sentido contrário ao normal, de vez em quando. O jogo fica mais incitante e divertido.

158. FLECHAS

Tipo: Círculo
Aplicação: Lobinhos, Escoteiros, Seniores e Pioneiros
Materiais: Um arco e flecha de brinquedo ou artesanal. De acordo com o tema, pode ser usado uma outra arma (uma pistola espacial, por exemplo, se o tema for o Espaço).

O Escotista corre um círculo formado pelos participantes fazendo, a cada um, uma pergunta previamente preparada sobre um assunto dado nas últimas Reuniões. Quem não souber responder à pergunta feita pela primeira vez, leva uma "flechada" e fica "ferido" (e tomba o ombro). Depois de rodado o círculo, faz-se uma nova série de perguntas. Quem já foi "ferido" na primeira vez, na segunda cai no chão e, na terceira, "morre".

Observações: Esse jogo, usado para verificar alguns conhecimentos teóricos adquiridos (vida de BP, Histórias da Jângal, Escotismo Mundial etc.), substitui com vantagens as cansativas "provas escritas", que não são praticadas no Escotismo.

Sugestões: Esse jogo tem a grande vantagem de ser emocionante e instrutivo. Por outro lado, tem o defeito de ser eliminatório. O Escotista deve ter o cuidado de dar uma ocupação para os "mortos" (por exemplo, aprender um pouco mais o tema principal do jogo com outro Escotista). Não se esqueça da fantasia inicial que esse jogo, assim como os demais, exige.

159. FLOR VERMELHA

Tipo: Ativo Geral
Aplicação: Lobinhos
Materiais: Pequeno artesanato que lembre uma lata com fogo dentro. Pode ser uma lata dessas de tinta, vazia e limpa, com duas janelas laterais para servir de entrada de ar do braseiro, cheio de papel celofane vermelho para dar a impressão de fogo.

Regra: Formam-se dois times: um de "Tabaquis" liderado por "Shere Khan" e outro de criaturas do "Povo Livre", liderados por "Mowgli". "Shere Khan", ajudado pelo seu bando, precisa tirar a "Flor Vermelha" das mãos de "Mowgli" que é defendido pelos companheiros. Nem os "Tabaquis" nem o "Povo Livre" podem segurar a "Flor": somente seus líderes. Cada um do "Povo Livre" tem "rabos" que podem ser arrancados, ficando esse ferido e impossibilitado de se mexer, mas podendo se recuperar desde que seu companheiro o devolva, tirando-o da cintura dos "Tabaquis". Se "Mowgli" conseguir atravessar o campo de batalha e conduzir a "Flor" até à gruta, vence. O contrário ocorrerá se "Shere Khan" conseguir tomá-la.

Observações: Esse jogo é muito bom para fixar o nome dos personagens do Livro da Jângal de Rudyard Kipling, base para toda a fantasia dos Lobinhos. As expressões acima contidas são típicas para quem trabalha com esse Ramo.

Esse é o tipo de jogo de aplicação de um adestramento recentemente dado ou de fixação de vários conceitos do Livro da Jângal.

Sugestões: Podem ser colocados obstáculos que dêem não só mais senso de desafio aos dois times como aumentam a fantasia do jogo, como a delimitação de um rio que não pode ser cruzado (o "Wainganga") ou de árvores da floresta ("Seoni") que não podem ser traspassadas.

O time do "Povo Livre" (os lobos) pode ter alguns amigos que fizeram amizade com "Mowgli", agindo como os demais (evitar as mesmas alcunhas dos Escotistas): Ikki, Chil, Hathi, Lobo Gris, Rama etc. Da mesma forma, os vilões podem ter nomes como Buldeo, um grupo de "bandar-log", outro de "dholes", mais outros do Livro da Jângal que não consta nas histórias de Mowgli, como Jacala, o Grou, Sea Catch etc. Não custa lembrar que, a história inicial, é que vai dar a maior profundidade ao jogo.

160. FOGUEIRA: MENOR E A MAIS ALTA DO MUNDO

Tipo: Desafio
Formação: Patrulhas em círculos
Material: Palitos de dentes

Desenvolvimento: Cada patrulha recebe uma boa quantidade de palitos de dentes, ao sinal cada patrulha deve montar uma fogueira quadrada.

Pontuação: Vence a patrulha que no final do tempo determinado tiver montado a maior fogueira.

161. FUTEBOL DE BOLA DE GÁS

local: quadra material: vários balões de gás.

Partida de futebol sem goleiro. A bola é um balão de gás. Se houver muita gente podem haver mais de um balão. É importante que o gol seja grande, pois não é tão fácil marcar gol.

162. FUTEBOL DE CACHORRINHOS

Tipo: Ativo Geral
Aplicação: Lobinhos, Escoteiros, Seniores e Pioneiros
Materiais: Bola de pingue-pongue.

Regra: Futebol com todas as regras normais, com a diferença que a bola é pequena e deve ser empurrada com o nariz. A movimentação dos participantes é exclusivamente andando-se de quatro.

Observações: Para esse jogo, é ideal que o campo de jogo seja reduzido. Para Lobinhos, que não são bons em estratégia de jogos (pode ver que eles, geralmente jogam futebol com um grupo correndo sempre atrás da bola que vai e volta de um campo a outro), seria bom aplicar esse jogo quando o número de participantes da Reunião for pequeno.

Sugestões: O mais divertido desse jogo é quando há "dribles". Porém, o condutor deve estar pronto para interferir no caso de "bola presa", o que não é raro.

163. FUTEBOL DE CANGURUS

Tipo: Ativo Geral
Aplicação: Lobinhos, Escoteiros, Seniores e Pioneiros
Materiais: Bola de futebol.

Regra: Futebol com todas as regras normais, com a diferença que a movimentação no jogo é feita exclusivamente com os pés juntos e pulando.

Observações: Esse jogo é interessante e bonito de se assistir, podendo servir tanto como demonstração para Reunião de Conselho de Pais como para integração com a Sociedade.

Sugestões: Esse jogo fica mais divertido quando é colocado mais de uma bola em campo. Nesse caso, as bolas podem ser de diversos tamanhos.

164. FUTEBOL DE CARANGUEIJOS

Tipo: Ativo
Aplicação: Lobinhos, Escoteiros, Seniores e Pioneiros
Materiais: Bola de futebol.

Cada caranguejo é formado por dois participantes costas a costas, com os braços entrelaçados.

Observações: O próprio entrelaçamento dos braços, que é feito sentado para depois ambos erguerem-se ao mesmo tempo, já é um atrativo desse jogo. Por isso, não é considerado como um JAG, pois há um determinado tempo para que alguns dos participantes, menos ágeis, conseguirem erguer-se.

Sugestões: Para Escoteiros mais velhos e Seniores, o jogo pode começar a partir do momento que todos estão sentados. Para Escoteiros novos e Lobinhos, é bom dividir o jogo em duas fases distintas: a de erguer-se e a de praticar o jogo.

165. FUTEBOL DE RINOCERONTES

Tipo: Ativo Geral
Aplicação: Lobinhos, Escoteiros, Seniores e Pioneiros
Materiais: Bola de futebol.

Futebol com todas as regras normais, com a diferença que a bola deve ser empurrada com o nariz ou com a cabeça. A movimentação dos participantes é exclusivamente andando-se de quatro.

Observações: Apesar do jogo ser muito semelhante ao Futebol de Cachorrinhos, ele adquire aspectos mais violentos que devem ser monitorados pelos Escotistas.

Sugestões: Os jogadores mais afoitos são capazes de jogadas mais arriscadas para mandar a bola para frente. Por isso, é importante aplicar esse jogo quando a energia dos participantes na atividade não estiver no seu auge.

Se houver sentimento de que o jogo está se tornando perigoso e violento, suspenda-o, pois o objetivo, que é justamente "quebrar o gelo" dos participantes, foi alcançado.

166. FUTEBOL DE SABÃO

Quantidade de Ajudantes: 1
Duração média em Minutos: 20
Número de participantes: 10 a 32
Local para Atividade: AR LIVRE
Modo: SUPER ATIVO

Formação: EQUIPE
Material: 2 baldes ou outro recipiente similar, 1 sabonete, água, bandeiras para demarcar o terreno, sisal.

Duas equipes são designadas e um campo é demarcado. Ao fundo de cada campo fica um balde cheio de água e um circulo é feito ao redor deste, demarcando o limite em que os jogadores podem se aproximar. O jogo se inicia com o chefe ao centro do campo com um elemento de cada time, o chefe joga o sabonete para cima e o elemento que pegá-lo começa o jogo imediatamente.

Os jogadores podem dar até 3 passos com o sabonete mão, se houver mais de 3 passos o juiz apita falta e se houver violência o juiz também apita falta ou expulsão. Se o sabonete for jogado dentro do balde, ponto para o equipe adversária ao balde, porém se ele cai dentro do círculo ao redor do balde não vale como ponto e o jogo é iniciado pelo time dono do balde.

167. FUTEBOL DE SOPROS

Tipo: Ativo Geral
Aplicação: Lobinhos e Pioneiros
Materiais: Uma bola de soprar grande ou dois conjuntos de bolas de soprar, um de cada cor, conforme for o caso.

Como o futebol normal, só que a "bola" é uma bexiga de soprar. Se essa tocar em alguém ou cair no chão é falta. Deve ser conduzida por sopros.
Faz parte do jogo o ato de soprar os balões, mas a partida não deve começar até que todos os balões estejam preparados.

Observações: Evitar esse jogo para dias ventosos. O melhor ambiente para aplicá-lo são salas amplas e fechadas, ou quadras cobertas onde entram pouco vento.

Uma variante desse jogo que fá-lo ficar interessante é deixar que cada jogador tenha a sua própria bola. Aí, é necessário que cada time possua seu conjunto de bolas com uma só cor. Fica, então, um time com bolas, digamos, azuis, e outro com bolas vermelhas.

168. FUTEBOL DE TACO

Material: 2 cadeiras, 2 tacos e 1 bola

1) Formar duas equipes nas linhas de fundos.
2) Diante de cada uma delas, um taco ou bastão, e uns 2 m mais adiante uma cadeira.
3) Todos os jovens são numerados dentro de cada equipe.
4) Um número será chamado.
5) O jovem de cada equipe com esse nº pegará o taco;
6) e o utilizará para empurrar a bola até que passe sobre as pernas da cadeira.
7) Assim marcará um ponto para sua equipe.
8) É claro o seu oponente tentará fazer o mesmo.
9) Orientar que se usar o pé é falta e ponto para o oponente.
10) Vence a equipe com mais pontos, depois de algumas rodadas.

169. FUTEBOL DE TRÊS PERNAS

Futebol de Marrakesh

Tipo: Ativo Geral
Aplicação: Lobinhos, Escoteiros, Seniores e Pioneiros
Materiais: Meio metro de cabo com pelo menos 1/8" de diâmetro para cada dupla. Evitar os fios de sisal. É interessante utilizar o próprio cabo de adestramento que cada membro da Seção devia ter para si, para treinar os nós em casa e nas Reuniões. Bola de futebol.

Regra: Amarra-se dois a dois de cada equipe por uma perna e deixe o jogo correr.

Observações: Ter cuidado com o nó que amarra os tornozelos. Não permitir laços que apertem, Nó de Correr nem Volta do Fiel. O melhor é dar um laço com um simples Nó Direito unindo os chicotes, mas sem deixar as pontas caírem no chão.

Semelhante ao jogo Corrida de Três Pernas, o outro jogo deve ser bem conduzido pelos participantes anteriormente a essa variante de futebol, pois, principalmente no Brasil, a ânsia de se ganhar num jogo de bola poderá dificultar aos participantes e causar alguns acidentes. Não há registro de nada grave acontecido no decorrer do Futebol de Marrakesh, que é um jogo divertido para quem assiste e quem participa, mas nada custa prevenir.

Sugestões: Esse jogo pode servir de demonstração para Pais e Comunidade.

170. FUTEBOL DE UMA REGRA

Material: Uma bola e um apito.

O jogo é um futebol com uma área mais limitada, sem goleiro e com apenas uma regra - 'não pode machucar o adversário'. Marcam-se dois tempos, de 5 minutos cada, ou estipula-se o placar, tipo: '- Quem fizer dois pontos (gols) ganha!'.

171. FUTEBOL DE VENTO

Tipo: Ativo Geral
Aplicação: Lobinhos, Escoteiros, Seniores e Pioneiros
Materiais: Uma bola de pingue-pongue.

Regra: Com regras semelhantes ao futebol comum, só que a bola é de pingue-pongue e é conduzida aos sopros.

Observações: O campo de jogo deve ser liso, como uma quadra poli-esportiva. Não é praticável jogar em dias ventosos ou com chuva.

Sugestões: Por causa do pequeno tamanho da bola e da pouca potência dos sopros, é importante marcar o campo como uma metade de uma quadra poli-esportiva, transformando as laterais em linhas de fundo. As traves podem ser um caixote ou dois bonés.

Pode ser posto uma dificuldade adicional, pondo o caixote virado para cima e uma pequena rampa para a bola subir, de forma que, se o sopro for muito forte, a bola passa direto e não cai dentro da "cesta". Teríamos, então, um Basquetebol de Vento.

172. FUTEBOL NA IDADE DA PEDRA

Dividem-se as patrulhas em dois times, um colocado em cada extremidade do campo. Como goleira, uma bacia ou panela com água. Como bola, um pedaço de sabão. Ganha a patrulha que mais vezes colocar o sabão na bacia adversária. Não vale colocar o pé "na bola", se isso ocorrer, o pênalti é cobrado com lançamento livre a três passos da "goleira". Jogo de resistência e força requer um cuidado extremo do árbitro para evitar pequenas lesões.

173. FUTEBOL SEM BOLA

Quantidade de Ajudantes: 2
Duração média em Minutos: 20
Número de participantes: 14 a 32

Local para Atividade: AR LIVRE
Modo: SUPERATIVO
Formação: EQUIPE
Material: nenhum

Divide-se a tropa em dois times. O objetivo é sair do seu campo, percorrer todo o campo adversário e chegar até o "gol" deste. Assim marca-se um ponto para sua equipe. Porem, para isso, não poderá ser tocado por um adversário no campo dele.

Caso isso ocorra, este jogador deverá permanecer parado no local que o tocaram até que um companheiro o "salve", também o tocando. Quando é marcado um ponto, todos os jogadores voltam aos seus campos e reiniciam a partida.

Esse jogo propicia que todos participem muito ativamente, tanto física como mentalmente. Recomenda-se que sempre que possível haja um juiz para cada "gol", o jogo é tão dinâmico que podem ocorrer um ou mais gols ao mesmo tempo em ambas goleiras.

174. GAIOLA DE PASSARINHOS

Tipo: Ativo Geral
Aplicação: Lobinhos e Escoteiros

Regra: Formam-se duas equipes: uma de "passarinhos" e outra de "moleques com gaiolas". Além disso, um dos participantes é um "pássaro mágico" que liberta os "passarinhos" de dentro das "gaiolas" e os conduz até um determinado ponto, sem que os "moleques" ataquem. Daí, os "pássaros" podem ser pegos e capturados por qualquer um dos "moleques" (mesmo que não tenha sido o "dono" original) que o põe na "gaiola" e não persegue mais "passarinhos", até o seu ser libertado de novo, o que ele, naturalmente, não pode deixar. Os "pássaros livres", além de serem perseguidos pelos "moleques", também libertam os outros "pássaros presos", ajudando o "pássaro mágico", que não pode ser capturado. Ganha a maior equipe: a dos "moleques" com "pássaros presos" ou a dos "pássaros livres".

Observações: Esse jogo é interessante para se despertar a consciência de liberdade individual que todo Escoteiro deve praticar, a começar de pequenos, evitando o mau hábito de ter aves presas em gaiolas.

Um dos erros mais comuns nesse jogo é o do moleque se preocupar em capturar somente o seu pássaro. O moleque pode capturar o pássaro que quiser, menos o pássaro mágico.

O outro erro é decorrente do ato dos passarinhos se preocuparem somente em fugir dos moleques e não libertar os companheiros já presos. Só um bom entrosamento de equipe fá-la vencer, de modo que isso é um indicativo de união entre Lobinhos e de Espírito de Patrulha entre Escoteiros.

Sugestões: Esse jogo não é muito fácil de ser compreendido, principalmente para os Lobinhos. Por isso, apesar de ser classificado como Ativo Geral, ele perde as

características de "quebra-gelo" quando a compreensão torna-se complicada, sendo preferível que se suspenda, dê-se um outro jogo e retorne a esse quando o nível de compreensão da Seção ou o entrosamento com os Escotistas melhorar.

175. GINCANA DOS SAPATOS

Tipo: Ativo Geral
Aplicação: Lobinhos, Escoteiros, Seniores e Pioneiros
Materiais: Um bastão escoteiro.

Regra: Formam-se cinco bases. Em cada uma, os participantes devem deixar um sapato, outro sapato, uma meia e outra meia, e dão três voltas em torno de um bastão seguro por um Escotista na quinta base, e pagam uma prenda. Depois voltam pelo mesmo percurso e, em cada base, vão vestindo o que deixaram atrás para, no fim, se apresentarem ao Chefe.

Observações: A prenda acima referida é uma etapa a ser cumprida. Os aspirantes, por exemplo, podem gritar o Lema. Os demais cumprem outras etapas fáceis de serem cumpridas, porém respeitando o grau progressivo de dificuldade.

Sugestões: Esse jogo é muito animado, principalmente para Lobinhos que descobrem aí a necessidade de saberem se vestir rapidamente, mostrando que essa ação corriqueira do dia a dia é tão importante como cumprir uma etapa, ou mais importante ainda para quem não sabe se vestir corretamente. Chama-se, então, a atenção de que esse problema pode não ser exclusivo de Lobinhos, principalmente nos dias de hoje que os jovens vestem mais as peças de roupa em que o uso de botões é dispensado, e cada vez mais os que não sabem abotoar direito uma camisa vão ficando mais velhos...

176. GUERRA D'ÁGUA

Quantidade de Ajudantes 1
Duração média em Minutos 15
Quant. mín. participantes 6
Quant. máx. participantes 32
Modo MODERADO

Local para Atividade AR LIVRE
Atmosfera para Atividade TEMPO BOM
Formação FILA
Material: 2 canecas; 1 Bacia com água

Regras para Atividade

1) Duas turmas, nas linhas de fundos;
2) Todos numerados;
3) O No. de cada linha chamado vai ao centro;
4) Pega uma caneca e pega água numa bacia;
5) Se realizou 1o. joga água no outro;
6) Manter a disciplina, só deixando jogar água quem realmente venceu;
7) Utilizar objetos de plástico e canecas de tamanho adequado

177. GUERRA DAS SERPENTES

Tipo: Ativo Geral
Aplicação: Lobinhos, Escoteiros, Seniores e Pioneiros

Regra: Duas equipes em filas formam duas "cobras" que devem uma comer o "rabo" da outra. O "rabo" (último da fila) comido passará a fazer parte da outra "cobra".

Observações: Esse jogo é bastante animado, principalmente quando as equipes forem grandes. Se uma equipe ficar muito maior que a outra, começa a ficar mais pesada enquanto a outra fica mais ágil, havendo, assim, uma tendência do jogo ficar empatado.

Há dois tipos de comportamento a serem observados nesse jogo: um é quando há pessoas que se soltam com facilidade e outro quando há quem faça manobras tão fechadas que forçam aos companheiros de trás soltarem e até caírem. Em ambos os casos, há um indicativo de falta de espírito de equipe.

No primeiro caso, a pessoa que assim procede tende a se entregar nas primeiras dificuldades, não permitindo que desafios importantes cortem seu caminho de vida. No segundo, a pessoa mostra-se egocêntrica ao ponto de pouco se importar com os seus próprios companheiros e na vitória da equipe: quer mostrar-se apenas como o melhor e que o resto não interessa, ou que o resto perdeu o jogo por não saber acompanhá-lo. Ambos os casos merecem ser tratados pelos Escotistas.

Sugestões: É interessante aplicar uma "punição" de um dos membros passar para a serpente adversária se houver rompimento na fila.

178. GUERRA DOS BALÕES

Tipo: Ativo Geral
Aplicação: Lobinhos, Escoteiros, Seniores e Pioneiros
Materiais: Dois balões de soprar e dois pedaços de fios de sisal de ½ metro para cada participante.

Cada um dos participantes fica com dois balões amarrados a cada pé. O objetivo é um estourar os balões de todos adversários e sobreviver, sem que ninguém estoure os seus.

Observações: Esse é um jogo barulhento e animado, mas que suja todo o local de aplicação. É importante que, no final, todos tratem da limpeza de campo. Pode-se, no caso dos Ramos Escoteiro e Sênior, dar uma pontuação por equipe. Sugere-se dar 5 pontos para quem ficar incólume e 2 pontos para quem ficar somente com um balão.

Possui características de jogo de eliminação, pois quem teve os dois balões estourados não deve mais participar da contenda. Porém, se o espaço for pequeno (metade de uma

quadra poli-esportiva, por exemplo), esse termina tão rápido que não dá tempo daquele que tiver sido eliminado sentir-se entediado.

Sugestões: Algumas variações podem ser colocadas nesse jogo, como, por exemplo, uma prenda (uma etapa escoteira a ser vencida) dentro de cada balão que aquele que era o seu proprietário deve cumprir depois desses estourados, a começar quando seu último balão for destruído — mesmo o vencedor deve cumprir as etapas que lhe foram sorteadas.

Uma outra forma, mais apropriada para Seniores, é que os balões só podem ser estourados com os dentes. Para aplicar essa variação para os demais Ramos, é importante que todos virem cachorrinhos e só andem de quatro.

179. GUERRA DOS DOIS MUNDOS

Tipo: Ativo Geral
Aplicação: Lobinhos, Escoteiros, Seniores e Pioneiros
Materiais: As bandeiras podem ser, por exemplo, um lenço e um boné. Devem ser diferentes entre si. Para Escoteiros e Seniores, podem ser usados os bastões totens ou bandeiras especialmente feitas para a ocasião, o que torna o jogo mais interessante.

Na verdade, é o próprio Pique-Bandeira. Formam-se dois campos, cada um com uma bandeira diferente que os componentes do outro campo deve pegar. A defesa congela os invasores tocando neles. O ataque pode tocar nos companheiros, descongelando-os.

Sugestões: Para as Tropas de Seniores e Clãs de Pioneiros, é importante dar a esse uma característica de Grande Jogo, onde são montadas estratégias de ataque e defesa, fortificações, armadilhas que não firam, bandeiras falsas (algo deve caracterizar bem as bandeiras verdadeiras, para evitar a fraude), prisões inacessíveis etc. Assim, esse jogo deve ser levado para o campo e deve ser marcada uma Reunião Especial para esse, ou então aplicá-lo num dos dias em um acampamento.

A bandeira deve dar direito a prêmios valiosos, como machados e conjuntos de cozinha. Mesmo assim, nunca esquecer-se que a história é essencial para dar o clima mais sugestivo à essa atividade.

180. GUERRA DOS SACIS

Tipo: Ativo Geral
Aplicação: Lobinhos, Escoteiros, Seniores e Pioneiros

Todos dentro de uma pequena área disputam, somente sobre um pé, o domínio da área, expulsando os adversários com os ombros.

Observações: Esse jogo exige dos participantes um conjunto de habilidades tanto com o pé como com os ombros.

Sugestões: Esse jogo é divertido, principalmente quando se adota o "todos contra todos", que é mais fácil se obter com Lobinhos e Pioneiros. Dessa maneira, o jogo acaba rapidamente. O condutor pode, assim, aplicar uma "melhor de três" para que o jogo dure um pouquinho mais.

Esse jogo possui características eliminatórias, e os Escotistas devem estar atentos a passar alguma tarefa aos demais, se não surgir, naturalmente, um clima de torcida.

181. HANDEBOL

Tipo: Ativo Geral
Aplicação: Lobinhos, Escoteiros, Seniores e Pioneiros
Materiais: Uma bola apropriada para handball ou uma bola de futebol comum. A fim de dar uma diversificação ao jogo, principalmente para Lobinhos que possuem uma etapa específica, a bola pode ser uma de tênis comum.

Jogo oficialmente regulamentado, sendo inclusive uma modalidade Olímpica. Sugere-se ler as regras já escritas em manuais esportivos. Caso não tenha um à disposição, tente dirigir o jogo como se fosse um futebol só que jogado somente com as mãos.

Observações: É um jogo muito bom em diversos aspectos, principalmente no desenvolvimento do espírito de equipe. O futebol também o é, mas no Brasil há muitos jogadores que se tornaram tão exímios que praticamente anula a intenção educacional do jogo.

Sugestões: O handball é um jogo apreciado no mundo inteiro, inclusive no Brasil, embora não tenha muita popularidade. De maneira que se torna um jogo muito social, podendo ser perfeitamente aplicável em atividades "nó de escota" ou em torneios entre Grupos. Esse jogo é bastante apreciado entre os europeus, principalmente na Rússia.

182. HANDEBOL DE BALÃO DE GÁS

Material: bolas de gás (várias, pois há risco de estourarem)

Local: meia quadra

Duas equipes. Cada uma tem um gol. O objetivo é fazer o gol na equipe contrária. A bola é um balão de gás que nunca pode ser seguro. O balão somente será impulsionado através de tapas com as mãos.

183. HIGIENE BUCAL

Tipo: Ativo Geral
Aplicação: Lobinhos e Escoteiros
Materiais: Cartelas de etiquetas verdes ou pintadas de verdes e cartelas de etiquetas pretas ou pintadas de pretas.

Os participantes serão "dentes" que serão perseguidos por um que será uma "bactéria" que vai marcá-los com uma etiqueta adesiva preta que será a "cárie". A "bactéria" estará no meio dos "dentes", formados em círculo, no início do jogo. Outro participante será o "dentista", que, no início, estará distante com o "flúor", que será um grupo de etiquetas adesivas verdes, e que corre para salvar quem puder colocando-as. Os que estiverem com as etiquetas verdes, não podem ser atacados pela "bactéria". Os que estiverem com a "cárie" serão salvos com a "aplicação do flúor", que é a etiqueta verde.
Ganha o maior grupo: o de "cariados" ou o de "salvos".

Observações: Esse jogo não possui muitos atrativos, mas pode surpreender, principalmente se aquele que fizer o papel de "bactéria" for alguém bastante ágil e o que fizer o papel de dentista for o mais lento da turma.

Sugestões: Esse jogo tem a intenção visível de educar aos jovens sobre os benefícios da higiene bucal. Porém, o jogo em si só não é suficiente: deve haver cartazes explicativos, adestramentos adequados sobre o assunto e, se possível (e é possível!), trazer para o local um profissional da área para coroar a atividade com uma palestra. Esse jogo é muito bom para ser aplicados por Seniores em instituições que abrigam crianças, atendendo a uma das suas etapas.

184. HINO PINTADO

Faixa etária: 11 a 14 anos
Forma de participação: Tropa
Área de crescimento: Sociabilidade
Objetivos: Expressar através de alguma de suas habilidades artísticas, seu afeto pelos valores de sua cultura.

O Chefe escreve o hino nacional e o divide em estrofes de modo que várias equipes recebam uma parte. Os pequenos grupos, munidos de papel branco grande (60x40cm),

tintas, lápis de cor, pincéis, etc., deverão interpretar a estrofe do hino e transformá-la numa pintura ou desenho que transmita a mensagem.

Após uma hora o Chefe recolhe as obras de arte que deverão enumeradas e fará uma exposição, de tal maneira que os desenhos em seqüência representem o hino nacional pintado. Para enriquecer a atividade, convidam-se os pais para fazerem um julgamento da melhor obra e qual transmitiu melhor a mensagem.

185. HOQUEI

local: quadra
Material: um cabo de vassoura por participante.
Uma bola pequena

Cada participante tem um bastão ou cabo de vassoura. O objetivo do jogo é, com o bastão, impulsionar a bola até o gol adversário. As regras são como de futebol, não valendo, obviamente, chutar a bola. CUIDADO com o "Bastão Alto"!

186. ILHA DESERTA

Os participantes formam uma roda, pondo-se de pé em cima de cadeiras ou bancos. Estes representam ilhas desertas no meio do oceano.

Informam-se os jogadores que o objetivo é disporem-se segundo a ordem alfabética dos seus primeiros nomes, a partir de um ponto da roda. No entanto a deslocação de uma ilha para a outra tem uma regra: aquele oceano tem tubarões e outros animais marinhos perigosos, pelo que ninguém deve tocar no chão.

187. INTERCEPTAR AS MENSAGENS

Tipo: Círculo
Aplicação: Lobinhos, Escoteiros, Seniores e Pioneiros

Um dos participantes será um "espião" que ficará no meio de um círculo formado pelos demais, com as mãos dadas um ao outro. Um dos componentes do círculo recebe uma mensagem do condutor, postado fora desse (um simples toque nas costas, de forma que o "espião" não veja), e tenta passar a mensagem para um dos colegas ao lado (um simples aperto de mão). O "espião" tenta pegar exatamente o "mensageiro" que acabou de receber a "mensagem" antes que ele a passe adiante e dê uma volta completa.

Observações: Esse jogo surpreende com os resultados. Aparentemente é sem graça, mas torna-se emocionante quando os participantes pegam o espírito da coisa. Desenvolve bem os sentidos dos participantes e não tem limite de idade.

Sugestões: Pequenas variações, como o espião fechar os olhos para a escolha de quem vai enviar a mensagem, podem ser colocadas.

Um dos erros que os participantes mais praticam é o de enviar uma mensagem antes mesmo de recebê-la, o que mostra um estado de impaciência que esse mesmo jogo disciplina muito bem.

188. JANKENPO (PEDRA, PAPEL OU TESOURA)

No jogo de *Pedra, Papel, Tesoura*, os jogadores devem simultaneamente esticar a mão, na qual cada um formou um símbolo (que significa pedra, papel ou tesoura).

Então, os jogadores comparam os símbolos para decidir quem ganhou, da seguinte forma:



Cada um dos três sinais básicos (da esquerda para a direita: pedra, papel e tesoura).

- **Pedra** ganha da **Tesoura** (amassando-a ou quebrando-a).
- **Tesoura** ganha do **Papel** (cortando-o).
- **Papel** ganha da **Pedra** (embrulhando-a).

A pedra é simbolizada por um punho fechado; a tesoura, por dois dedos esticados; e o papel, pela mão aberta. Caso dois jogadores façam o mesmo gesto, ocorre um empate, e geralmente se joga de novo até desempatar.

189. JORNAL

Quantidade de Ajudantes 1
Duração média em Minutos 15
Quant. mín. participantes 16
Quant. máx. participantes 32
Modo MODERADO
Local para Atividade INTERNA E EXTERNA
Formação EQUIPE
Material: Jornal

Quatro equipes são criadas. São entregue 2 jornais para cada equipe e ela terá que passar seus elementos de um lado ao outro sem tocar o chão, vence a equipe que conseguir chegar primeiro ao outro lado. Se um elemento tocar o chão, toda equipe será penalizada, de acordo com as regras do momento.

190. JUNTAR OS IRMÃOS

Material: papéis com os animais.

1) Cada um recebe papel com nome de um animal.
2) Vendar todos os participantes e informar quantos jovens têm o mesmo animal.
3) Ao sinal do apito, todos devem imitar o animal e tentar localizar os seus irmãos.
4) Ao ser completado o número indicado, gritar: conseguimos.
5) Não permitir falar, apenas imitar o animal.

191. KARA-PINTADA

Objetivo do Jogo: Através da visão de sua auto-imagem e posteriormente da imagem que os outros percebem de si mesmo, despertar no participante a consciência da diferença entre o seu eu ideal e o seu eu real.

Propósito: Este jogo facilita o estabelecimento de corretas relações humanas através de:

- **Ø Sensibilização para suas próprias motivações pessoais.**
- **Ø Integração do grupo através da revelação do eu ideal de cada um.**
- **Ø Autopercepção através da reflexão sobre as diferenças entre a sua pintura e a complementação do outro.**
- **Ø Relacionamento interpessoal através da comunicação não verbal.**

Material:

- **Ø música: Kitaro – Mandala.**
- **Ø Kits de pintura facial para crianças, um para cada 2 participantes.**
- **Ø 1 espelho por participante.**
- **Ø Lenços umedecidos para limpeza do rosto.**
- **Ø Número de Participantes: de 8 a 30**

Duração: 30 minutos, com processamento.

Descrição: Sentar os participantes em círculo, cada um com um espelho e o material de pintura à mão.

Este é um jogo de comunicação não verbal, portanto vamos manter silêncio, certo? Sentem-se confortavelmente com as costas eretas e respirem profundamente por três vezes.
A cada vez que você respira, você vai ficando mais calmo, tranqüilo e relaxado. Sinta a sua respiração e se sintonize com ela.
——— 30 s ————

Agora, imagine uma tela em branco na sua cabeça. Nesta tela, vai passar uma reportagem. Esta reportagem vai ser sobre a maior felicidade que você já teve na vida. Lembre-se desse fato, e o veja passar como um filme na tela em sua cabeça.
——— 30 s ————
Agora, conforme o filme estiver passando, veja a sua própria face na tela... Veja o que você expressa, como seus olhos irradiam felicidade, amor e paz. Veja o seu sorriso, a sua testa, seu queixo, suas bochechas. E veja que na sua face existe o melhor que você pode dar para o outro....
———30 s ————
Agora que você viu como a sua cara pode irradiar o que você tem de melhor para dar, você vai imaginar como seria pintar este melhor na sua cara. E quando estiver pronto, você vai abrir os olhos, levantar, e em silêncio fazer essa pintura na sua cara. Lembre-se de ficar em silêncio, concentre-se em si mesmo.
—— 5 min ——————
Agora, ainda em silencio, vamos deixar os espelhos e pinturas de lado, e vamos andar, mostrando nossa pintura e observando a dos outros.
———1 min —————
Agora, escolha um par e em silêncio sentem-se uns em frente aos outros. Olhe para a cara do seu par. O que ela pode lhe contar sobre ele? Como ele expressa essa felicidade? Ele expressa expansivamente? Ou timidamente? Ele mostra tudo, ou tenta esconder alguma coisa? Essa felicidade é pacífica ou agressiva?
—— 30 s —————
Agora, olhe nos olhos de seu parceiro. O que mais esses olhos mostram, que a pintura não pode mostrar? Veja o diamante que está dentro desses olhos... O que você pode tirar de bom daí? Veja a alma maravilhosa que está na sua frente... E, conforme você perceba o que pode ser acrescentado na pintura para ficar melhor ainda, passe a completar a pintura na cara do seu parceiro. Vocês têm 5 minutos pra isso, podem fazer alternadamente, em 2,5 minutos cada um, ou os dois ao mesmo tempo, como preferirem. O importante é manter o silêncio...
—— 2,5 minutos ————
Já passou metade do tempo, se forem trocar, troquem agora
—— 2,5 minutos ————
Agora larguem as pinturas, peguem os espelhos e vejam como ficou a cara de cada um de vocês....
Vocês podem escolher limpar o rosto com os lenços umedecidos, ou ficar pintados mesmo, se tiverem gostado muito. Se forem limpar, limpem agora...
——1 minuto —————
Agora, vocês tem 5 minutos para compartilhar com o seu parceiro o que sentiram
———2,5 minutos ————
Já passou metade do tempo, se apenas um falou, troquem agora
———2 minutos ————
Agora, vamos nos sentar em círculo e compartilhar no grupo grande...

Dicas: É importante que os participantes tenham tempo para colocar tudo o que quiserem na pintura. Tanto na primeira quando na segunda fase, dê um tempinho mesmo que todos tenham terminado – alguém pode pintar mais alguma coisa. Se o grupo não se sensibilizar o suficiente para viver a experiência em profundidade, explore a questão dos nossos mecanismos de defesa na partilha.

192. KISSA KALI KALI

Paquistaão

Para testar o conhecimento que as crianças têm da sua comunidade. Um participante faz uma pergunta do tipo: dois irmãos e três irmãs, que família é esta? E os outros participantes têm que descobrir a resposta certa.

193. LABIRINTO

Quantidade de Ajudantes: 1
Duração média em Minutos: 30
Número de participantes: 10 a 32

Local para Atividade: AR LIVRE
Modo: MODERADO
Formação: EQUIPES, EM FILA
Material: Cabos de vassoura, sisal

Cada Patrulha na sua vez. Os elementos são vendados exceto o último que vai dirigir os seguintes através de toques nos ombros do elemento a sua frente, que passará a informação da mesma forma para o elemento seguinte e assim sucessivamente. O objetivo é fazer com que a patrulha complete o percurso do labirinto da entrada a saída.

Um toque no ombro direito --> virar a direita
Um toque no ombro esquerdo --> virar a esquerda
Um toque ao mesmo tempo nos dois ombros --> seguir em frente
Puxar os ombros --> Parar

194. LAÇADORES DO NORDESTE

Todos os jovens serão 'bois'. Dois dos jovens serão os Laçadores. Eles terão como objetivo colocar cada 'boi' dentro de um espaço, previamente determinado como celeiro. Para isso utilizarão de todos os expedientes possíveis, somente utilizando as mãos. Não poderá haver ajuda no salvamento. Ao final de jogo vencerão os vaqueiros se conseguirem prender mais da metade dos 'bois', e os 'bois' se menos da metade estiver presa no celeiro. Importante - o tempo deverá ser curto, para evitar que os jogadores fiquem presos muito tempo, evitando o ócio.

195. LADRÃO DE SAPATOS

Tipo: Ativo
Aplicação: Lobinhos e Escoteiros
Materiais: Um saco ou uma caixa para se colocar os sapatos e misturá-los.

Os participantes correm abandonando os sapatos e as meias num lugar. Depois, o condutor, no papel de "ladrão", carrega tudo, misturando-os. Ganha quem se apresentar completamente calçado ou a primeira equipe calçada e formada.

Observações: Esse jogo desperta o interesse dos mais jovens em se calçarem com mais presteza. Na faixa etária sugerida na aplicação, as crianças demoram muito para calçar os sapatos, principalmente os que mais dependem dos pais para isso.
Recomenda-se guardar bem as meias dentro dos sapatos, para essas também não se misturarem.

Sugestões: Uma variação desse jogo se faz escondendo-se os sapatos, podendo ser tanto todo o saco ou caixa num só lugar, como espalhando-os um a um de modo que cada participante não acha só o seu sapato não como o do Companheiro. Aí, o jogo pode se expandir para os outros Ramos, mas o Escotista fica encarregado de analisá-lo se os participantes praticarão o Companheirismo, mostrando onde cada sapato está, ou a Concorrência, cada um procurando o seu e não revelando os outros. Ambas filosofias são positivas, e, caso se aplique uma, espontaneamente, o Escotista pode pedir à Seção que se faça o inverso.

196. LADRÃO E DETETIVE

1) Todos formados em círculo e ajoelhados.
2) Um é escolhido como detetive e é retirado por alguns instantes.
3) Um ladrão é apontado durante a ausência do detetive.
4) O ladrão "mata" os demais (piscando).
5) Os mortos deitam para demonstrar que estão mortos.
6) Se o detetive descobrir, prende o ladrão.
7) Caso restar 3 participantes o ladrão venceu

197. LANÇAMENTO DE BATATAS

Tipo: Ativo
Aplicação: Lobinhos
Materiais: Uma bola de tênis ou de frescobol (tênis de praia).

Formam-se dois times. A cada vez, um lança uma "batata" (uma bola) para o time adversário avisando a quem se destina o lançamento. Ganha ponto em função da forma que o adversário lançou ou recebeu.

Observações: Esse jogo é útil para avaliar etapa de destreza no Ramo Lobinho.
Esse é um tipo de jogo técnico. O Escotista de Alcatéia explica como se joga uma bola e, logo depois, monta o jogo. O fato de cada Lobinho ter cumprido bem sua parte no jogo já o faz, automaticamente, passar na etapa de destreza.

Mesmo sendo técnico, esse jogo não impede que seja aplicado com meninos da comunidade.

Sugestões: Uma variante desse jogo pode ser feito dentro d'água, quando esta bate na cintura. Nesse caso, a bola pode ser uma batata inglesa de verdade, e pode ser aplicável para os outros Ramos, com algumas dificuldades a mais que o Adestramento Progressivo exige. Por exemplo, jogar com mais de uma bola de cada vez, fazendo as chamadas sem ordem ou critério, exigindo mais a atenção dos jogadores.

198. LARGAR O PELO

Tipo: Ativo
Aplicação: Lobinhos

Regra: Os Lobinhos disputam uma corrida em que em cada deixa uma parte ou um conjunto de partes do traje ou uniforme ("pelo"), e depois o recoloca.

Observações: Esse jogo é bom para se verificar a etapa de nó direito alceado e aumentar a presteza em tirar e vestir os trajes ou uniformes.

Sugestões: Esse jogo pode muito bem ser aplicado a outros Ramos, desde que se mude o nome, afinal, "pelo" é algo que os Lobos possuem. Para Escoteiros, pode ser "tirar a camuflagem", e para Pioneiros "tirar a armadura", ou qualquer equivalentes.

Não se recomenda que se misture o traje, se o jogo for aplicado a Lobinhos. No caso de Alcatéia Mista, que as meninas não devem tirar a camisa, recomenda-se aplicar esse mesmo limite aos meninos, exceto se todos estiverem com roupas de banho por baixo.

Esse jogo pode ser aplicado em atividades na praia, com duas etapas: a primeira, no início, e a fase de vestir-se no final, substituindo um ato banal num jogo interessante e instrutivo.

199. LEVANTAR BALÕES

Depois de encher um conjunto de balões com ar, pede-se aos participantes para formarem um grupo de três elementos. O objetivos é que os jogadores mantenham fora do chão o maior número possível de balões quando soar uma campainha (2 ou 3 minutos depois de o jogo começar).

A estratégia pode ser dinâmica, tocando continuamente nos balões para que se mantenham no ar, ou mais estática, encontrando uma forma de os segurar entre os participantes.

O jogo pode ser repetido com outros elementos e com maior número de participantes.

200. LINGUA DO P

Ana Paulina de Abreu

Tipo: Dias de Chuva
Aplicação: Escoteiro / Sênior / Pioneiro

Regra: solicitar à seção que escreva um texto que tenha sentido, com a maior quantidade de palavras que iniciem c/ a letra "p". Vence a patrulha que escrever o maior texto! Apenas a língua portuguesa nos permite escrever isso...

Um exemplo p/ "gabarito":
Pedro Paulo Pereira Pinto, pequeno pintor português, pintava portas, paredes, portais. Porém, pediu para parar porque preferiu pintar panfletos. Partindo para Piracicaba, pintou prateleiras para poder progredir. Posteriormente, partiu para Pirapora. Pernoitando, prosseguiu para Paranavaí, pois pretendia praticar pinturas para pessoas pobres. Porém, pouco praticou, porque Padre Paulo pediu para pintar panelas, porém posteriormente pintou pratos para poder pagar promessas.

Pálido, porém personalizado, preferiu partir para Portugal para pedir permissão para papai para permanecer praticando pinturas, preferindo, portanto, Paris. Partindo para Paris, passou pelos Pirineus, pois pretendia pintá-los.

Pareciam plácidos, porém, pesaroso, percebeu penhascos pedregosos, preferindo pintá-los parcialmente, pois perigosas pedras pareciam precipitar-se principalmente pelo Pico, porque pastores passavam pelas picadas para pedirem pousada, provocando provavelmente pequenas perfurações, pois, pelo passo percorriam, permanentemente, possantes potrancas.

Pisando Paris, permissão para pintar palácios pomposos, procurando pontos pitorescos,

pois, para pintar pobreza, precisaria percorrer pontos perigosos, pestilentos, perniciosos, preferindo Pedro Paulo precaver-se. Profundas privações passou Pedro Paulo.

Pensava poder prosseguir pintando, porém, pretas previsões passavam pelo pensamento, provocando profundos pesares, principalmente por pretender partir prontamente para Portugal. Povo previdente! Pensava Pedro Paulo... Preciso partir para Portugal porque pedem para prestigiar patrícios, pintando principais portos portugueses.

- Paris! Paris! Proferiu Pedro Paulo. - Parto, porém penso pintá-la permanentemente, pois pretendo progredir.

Pisando Portugal, Pedro Paulo procurou pelos pais, porém, Papai Procópio partira para Província. Pedindo provisões, partiu prontamente, pois precisava pedir permissão para Papai Procópio para prosseguir praticando pinturas. Profundamente pálido, perfez percurso percorrido pelo pai. Pedindo permissão, penetrou pelo portão principal. Porém, Papai Procópio puxando-o pelo pescoço proferiu: Pediste permissão para praticar pintura, porém, praticando, pintas pior. Primo Pinduca pintou perfeitamente prima Petúnia.

- Porque pintas porcarias?

- Papai, proferiu Pedro Paulo, pinto porque permitiste, porém, preferindo, poderei procurar profissão própria para poder provar perseverança, pois pretendo permanecer por Portugal.

Pegando Pedro Paulo pelo pulso, penetrou pelo patamar, procurando pelos pertences, partiu prontamente, pois pretendia pôr Pedro Paulo para praticar profissão perfeita: pedreiro! Passando pela ponte precisaram pescar para poderem prosseguir peregrinando. Primeiro, pegaram peixes pequenos, porém, passando pouco prazo, pegaram pacus, piaparas, pirarucus. Partindo pela picada próxima, pois pretendiam pernoitar pertinho, para procurar primo Péricles primeiro.

Pisando por pedras pontudas, Papai Procópio procurou Péricles, primo próximo, pedreiro profissional perfeito. Poucas palavras proferiram, porém prometeu pagar pequena parcela para Péricles profissionalizar Pedro Paulo. Primeiramente Pedro Paulo pegava pedras, porém, Péricles pediu-lhe para pintar prédios, pois precisava pagar pintores práticos.

Particularmente Pedro Paulo preferia pintar prédios. Pereceu pintando prédios para Péricles, pois precipitou-se pelas paredes pintadas. Pobre Pedro Paulo, pereceu pintando...

"Permita-me, pois, pedir perdão pela paciência, pois pretendo parar para pensar... Para parar preciso pensar. Pensei. Portanto, pronto pararei".

E você ainda se acha o máximo quando consegue dizer: "O Rato Roeu a Rica Roupa do Rei de Roma?"

201. RESPONDENDO COM F

Faça um duelo entre as patrulhas respondendo com palavras tendo as mesmas iniciais. Veja o exemplo a seguir:

O cara chega no restaurante, se senta e, acenando com o braço, diz:
- Faz favor, firmeza, fineza fazer frango frito.
- Pois não. Com que, cavalheiro?
- Farofa, feijão e fritas.
- Deseja beber alguma coisa?
- Fanta.
- Um pãozinho para esperar a refeição?
- Faça fatiado.
O garçom tira o pedido já meio bolado:
- "O cara fala tudo com F!!!"
Depois que o sujeito termina a refeição, volta o garçom:
- Vai querer sobremesa?
- Frutas frescas.
- Tem alguma preferência?
- Figo.
Depois da sobremesa, o garçom:
- O senhor deseja um café?
- Faça o favor.
Quando o sujeito termina o café:
- E então, como estava o cafezinho?
- Fraco e frio.
- E como o senhor prefere?
- Forte e fervendo!
Aí o garçom pensa: "Vamos ver até aonde ele vai!!!"
- Qual a sua graça?
- Fernando Fagundes Faria Filho.
- De onde o senhor vem?
- Fortaleza.
- O senhor trabalhava lá?
- Fui ferreiro.
- Deixou o serviço?
- Fui forçado.
- Por quê?
- Faltou ferro.
- E o que o senhor fazia?
- Ferrolho, ferradura, faca... ferragem.
- O senhor torce por algum time?
- Fui Fluminense.
- E deixou de ser por quê?
- Fez feio.
- Qual é o seu time, agora?
- Flamengo.
- O senhor é casado?
- Fui.
- E sua esposa?
- Faleceu.
- De quê?
- Frio e fome.
O garçom, fascinado:
- Se você falar mais 7 palavras com a letra F, pode ir sem pagar a conta.
- Foi formidável, figura! Fazendo fiado, fico freguês.

202. LIMPAR O LAGO

Objetivo do Jogo: Limpar um lago contaminado pelos detritos que o ser humano despeja nele.

Propósito: Comunicação para encontrar uma estratégia coletiva orientada para a solução de um problema. Compreensão dos problemas do meio ambiente e sua inter-relação com a nossa vida. Respeito com as decisões dos outros. Paciência para aceitar os erros e limitações pessoais dos companheiros. Trabalho em equipe para superar um desafio comum.

Material: Bolas. Aproximadamente uma para cada três jogadores, garrafas de plástico, latas, potes, etc..., Fita adesiva para delimitar o espaço do lago.

Número de Participantes: Mínimo de 16 e máximo de 100.

Duração: Podemos estabelecer um limite de tempo para determinar se o grupo cumpriu ou não seu objetivo, ou podemos dizer que o jogo termina quando o grupo consiga limpar o lago. Em qualquer caso, o jogo não deveria durar mais de 30 minutos, incluindo a reflexão e a finalização da atividade.

Descrição: Com a fita adesiva, demarca-se um círculo no chão, cujo diâmetro dependerá do número de participantes, sua faixa etária e suas capacidades e habilidades. Dentro do círculo se colocam diferentes materiais descartáveis: latas, bacias de plástico, potes de iogurte, etc.

Os participantes situam-se no exterior do círculo. O escotista reparte as bolas disponíveis e explica ao grupo que se encontra em volta do lago que o mesmo foi contaminado pelo detritos que o ser humano jogou em seu interior. A contaminação está colocando em perigo a vida dos peixes, por isso o objetivo do grupo é limpar o lago no menor tempo possível.

O problema é que não é possível entrar no lago, por isso a limpeza se fará arremessando as bolas contra os objetivos que flutuam no lago para tratar de levá-los até a margem. O jogo termina quando o grupo terminar de limpar o lago.

Dicas: É interessante refletir sobre quais estratégias o grupo utilizou para chegar ao seu objetivo, que problemas surgiram e como foram solucionados, etc. Podemos falar também da contaminação do meio ambiente e a conseqüências para o ser humano e para a vida animal e vegetal. Aumenta-se o desafio e a cooperação introduzindo a regra de que só é possível lançar contra os objetivos de lago uma bola que nos tenha sido passada por outro participante. Não se permite, portanto, lançar uma bola recolhida do chão.

Podemos aumentar ainda mais o desafio, e também a diversão, se os participantes jogarem em pares, unidos pelas mãos.

203. LIXO É NO LIXO

Faixa etária: 11 a 14 anos
Forma de participação: Tropa
Área de crescimento: Social

Esta atividade tem por finalidade fazer com que os Escoteiros comecem a ter noções de como o homem suja o meio ambiente. Para isso faça uma excursão com o propósito de limpar a natureza, recolhendo a sujeira que o homem deixou, limpando os riachos e trilhas da floresta. Traga o lixo de volta para a cidade.

Esta atividade também pode ser feita no parque mais próximo da sede. É necessário explicar aos Escoteiros que lixo é somente aquilo que não é produzido pela natureza. Esta atividade deve ser preparada com antecedência para que dê tudo certo.

O Chefe deve verificar alguns itens tais como:

- local da excursão
- material: luvas de borracha, sacos de lixo, papelão para embrulhar vidros, barbantes, cabos de vassoura com prego na ponta para pegar papéis.
- o local onde vai se deixar o lixo recolhido.
- cartaz ou faixa com os dizeres: LIXO É NO LIXO, CUIDE DO PLANETA, ELE É SEU LAR., ou ESTE LIXO O HOMEM DEIXOU NA NATUREZA, etc...

Após a atividade o Chefe deverá fazer uma avaliação com os Escoteiros sobre o material recolhido e porque o homem faz isso com a natureza.

204. o LOBO DISSE

Aplicação: Lobinhos, Escoteiros, Seniores e Pioneiros

Dá-se aos participantes várias ordens simples (pular com um pé, dar uma volta, cumprimentar o companheiro etc.). Só as precedidas com as palavras "O Lobo Disse" é que devem ser obedecidas. Ganha aquele que for mais obediente.

Observações: Esse jogo é um clássico, também conhecido pelos nomes "Simão Disse", "Macaco Disse" e outros. O nome "O Lobo Disse" é só para adaptá-lo ao ambiente da Alcatéia de Lobinhos. Os demais Ramos podem adaptar outros nomes.

Sugestões: Um erro muito comum ao se aplicar esse jogo é o de encará-lo como de eliminação. Basta um auxiliar do condutor contar os pontos dos mais obedientes para, no final, proclamar o vencedor. É difícil, mas com um pouco de prática se consegue.

205. MACA E ATADURAS

Material: 8 bastões, 4 canecas com água: e lenços

1) Dar 10 minutos para as equipes prepararem o socorro e o transporte de um jovem.
2) Deve ser feita uma atadura na cabeça e outra no pé e uma maca para transportar o acidentado.
3) O transportado levará uma caneca com água, apoiada em seu peito.
4) Vence equipe que percorrer distância em menor tempo, derrubando menos água da caneca.

206. MACACADA

Objetivo: Formar 2 grupos de "macacos" que precisam negociar algo entre sí.

Propósito: Comunicação não-verbal, desenvolvimento do processo de cooperação grupal, negociação.

Número de participantes: 04 em diante

Duração: Até fechar a negociação ou enquanto durar a animação

Descrição: Formar entre os participantes, dois grupos que deverão negociar entre si, considerando que representarão dois grupos de macacos, e que portanto durante o jogo não podem falar, mas apenas gesticular e emitir sons como os macacos. Antes, porém, deverão escolher cada qual o seu representante para a negociação.

Os produtos á serem negociados poderão ser: alimentos, objetos, água, um território ou a Paz.

Somente o negociador deverá se comunicar com o grupo vizinho. Antes de iniciar a negociação, o grupo se reúne e discute a técnica á se usada, as estratégias e o que vai ser negociado. Após isso, não se pode mais falar, somente gesticular, urrar. Emitir grunhidos, fazer sinais, pular, etc. O tempo para a negociação é de 2 minutos. Após esse tempo o negociador volta a base e o grupo melhora a estratégia de ação.

Se a negociação emperrar, o grupo sinaliza para que seu negociador retorne á base, para que seja refeita a estratégia. Quando tudo termina, os grupos podem juntar-se em um círculo maior e iniciar uma sessão de massagem coletiva, começando pela catação de piolhos, ou cafuné nas cabeças dos participantes e depois, na seqüência, massagear as costas e braços.

Pede-se para que todos se sentem no chão e abre-se o debate sobre as impressões causadas pelo exercício.

207. MANDA-RUA

Joga-se na rua calçada. São escolhidos dois manda-rua que ficam na rua e os outros ficam na calçada. Os jogadores devem atravessar a rua sem que os manda-rua os peguem. Podem atravessar juntos, um de cada lado, etc....

Se ficar um só em uma calçada, pode ser pego pelos dois manda-rua, ai os outros atravessam para ajudar. Se os manda-rua subir na calçada, são ¨malhados¨. .

Ha um limite de espaço para a calçada + / - uns 15 ou 20 metros, depende do tamanho da turma. Os que são pegos viram manda-rua e pegam os outros. Ganha o que conseguir atravessar a rua mais vezes sem ser pego. Esse número não passa de 3 ou quatro vezes.

PS: Simular calçada / rua na quadra ou em espaços abertos, com segurança.

208. MANETA SENHOR EM SEU REINO

Tipo: Ativo
Aplicação: Lobinhos, Escoteiros, Seniores e Pioneiros

Materiais: Um pedaço de giz para traçar o círculo no chão (pode ser o círculo central de uma quadra poli-esportiva).

Todos com as mãos às costas devem empurrar o companheiro com ombreadas para fora de um círculo traçado ao chão.

Esse jogo é um clássico dentro e fora do Escotismo, e é no Movimento onde se aplica com alto espírito de equipe, camaradagem e companheirismo, sem inveja, revanchismo e mágoas estéreis devido à derrota. Geralmente, não é o participante mais forte que ganha, e sim, o mais hábil. Esse jogo é de eliminação, portanto, deve haver um esquema montado previamente para os que forem eliminados, a não ser que o Espírito Escoteiro da Seção esteja bem elevado e que haja bastante torcida para os que ficam.

209. MÃO EM MÃO

Material: Uma bola, um relógio e apito.

Delimita-se um campo de jogo proporcional ao número de participantes. Divide-se o número de jovens em duas equipes. Uma será a detentora da bola.

O objetivo da primeira será manter em seu poder a bola por mais de dois minutos (o tempo deverá ser acordado entre as equipes). O objetivo da segunda é a de interceptar a bola, e então como detentora da bola, mantê-la sob domínio por dois minutos. É imprescindível que haja uma regra determinando que a bola passe de mão em mão, evitando ficar com um só jovem. Andar e correr com a bola são permitidos.

210. MÁQUINA HUMANA

As patrulhas devem criar “máquinas” em que os componentes sejam os próprios integrantes da patrulha. Ex: máquina de xerox = Dois seniores abaixados, afastados mas de mãos dadas são a máquina. Um sênior usando algo que o caracterize (como um lenço na cabeça) é colocado na xerox (entrando entre os braços da “máquina”) e do outro lado sai outro sênior, que estava entre os dois primeiros e que está caracterizado da mesma forma.

Gira-se então o botão da máquina (gira a cabeça ou o nariz de um dos seniores “máquina”) e a máquina fará ampliação da imagem, saindo de dentro um sênior grande (o maior da patrulha). Quando a máquina estiver “processando” a cópia, pode acender uma lanterna, simulando a luz das máquinas tradicionais.

211. MAQUETES

Local: livre
material: palitos de churrasco e linha de costura.

Os seniores devem fazer maquetes de grandes pioneirias utilizando palitos de churrasco e linha de costura. Este tipo de projeto pode ser iniciado na sede e concluído em Reuniões de Patrulha, pois leva tempo. É útil para revisar as amarras, treinar as habilidades manuais e projetar a Grande Pioneiria para um acampamento.

212. MASTRO SUSPENSO

Material por Patrulha: Bambú ou bastões grandes, sisal	local: de terra

As patrulhas devem preparar um mastro de 2 metros de altura que fica dentro de um circulo de cerca de 6 metros de diâmetro onde ninguém e nada podem entrar. Para isto a patrulha deve se coordenar e prender quatro sisais em cada extremidade do mastro. Os sisais de cima estão ligados à parte do meio de 4 bastões. Os sisais de baixo estarão ligados à parte de cima dos 4 bastões.

A patrulha deve se organizar e cada participante pegam um bastão puxando-o para trás em 4 direções, formando um ângulo reto entre os mesmos. Isto feito é só caminhar com a estrutura do “mastro suspenso” até colocá-lo na posição correta. Os bastões de fixação devem ser ancorados (estaiados).

OBS: Os projetos podem ou não ser distribuídos às patrulhas.

213. MAT JANGAWAL

Paquistão

Dois garotos seguram o pé esquerdo, com o joelho dobrado e começam a pular em um pé só, o primeiro que soltar o pé ou cair no chão perde. A disputa pode ser feita com todos os jovens, ganha a patrulha que tiver o último elemento pulando.

214. MÉDICO E O MONSTRO

Tipo: Ativo Geral
Aplicação: Lobinhos, Escoteiros, Seniores e Pioneiros

Um dos participantes será um "monstro" que vai passar sua loucura para os demais que passarão a ajudá-lo na tarefa. Um outro participante fará o papel de "médico" e surgirá após a terceira vítima pega pelo "monstro" original e, com o seu toque, passa a curar os doentes. Ganha a maior equipe depois de um certo tempo.

Observações: Esse jogo, com o nome tirado da obra clássica de Robert Louis Stevenson, não tem nada com o livro. Trata-se de um "pique ajuda", ambientado para a fantasia dos membros do Movimento Escoteiro de todos os Ramos.

215. MEDIDAS CRUZADAS

Cada patrulha irá escolher um (ou mais) local para avaliação de altura e distância, devendo ela mesmo calcular as medidas. Em seguida as patrulhas mostram, umas as outras os locais escolhidos para avaliação. Todas avaliam os locais escolhidos pelas demais. Os monitores então conferem os resultados.

216. MENSAGEM ESCRITA

Tipo: Revezamento Aplicação: Lobinhos e Escoteiros
Materiais: Uma folha de papel e um lápis para cada participante.

Formam-se equipes em que cada líder recebe uma mensagem escrita que deverá mostrar ao companheiro sem entregá-la ou ditá-la. O próximo copia numa folha de papel o que está lendo e a repassa para o outro da mesma forma. Ganha a equipe que entregar primeiro à mensagem copiada corretamente e de forma legível.

Observações: Esse jogo mostra a necessidade de se escrever bem, e puxa da memória, pois o que está memorizado é mais fácil de ser copiado.

Sugestões: Pode ser feita uma variação nesse jogo que pode ser aplicada a Seniores e Pioneiros: basta entregar a mensagem em código Morse, código semafórico ou numa forma que não seja em papel, nem escrito a caneta ou lápis (num tronco ou bambu seco, por exemplo, quando se estiver no campo). Uma variação para Lobinhos é entregar a mensagem por mímicas de forma que os outros Companheiros compreendam.

217. MENSAGEM FLUVIAL

Faixa etária: 11 a 14 anos
Forma de participação: Patrulhas
Área de crescimento: Intelectual

Objetivos: Fixação das técnicas de amarras e observação.

Esta atividade serve para os jovens treinarem o seu censo de observação e técnicas de amarras. Esta atividade deve ser feita num acampamento ou durante uma excursão, onde haja um pequeno rio com certa correnteza.

As Patrulhas deverão construir uma pequena balsa, nas medidas fornecidas pelo Chefe ex.: 30x40 cm. Esta balsa deverá transmitir uma mensagem (papel) para o mensageiro que cruzará o rio exatamente às x horas, e os Escoteiros deverão avisá-lo de uma emboscada que está sendo armada para capturar a Tropa dele.

O Escoteiros estão distantes x metros do local onde o mensageiro passará, por isso precisamos saber a que horas deveremos soltar a balsa com a mensagem para que ela encontre o mensageiro na hora certa.

Cada Patrulha construirá a sua balsa e calculará o tempo que levam para percorrer o trajeto e a sua velocidade (distância dividida pelo tempo). O desafio para as Patrulhas será alcançar o mensageiro no horário estabelecido pelo Chefe. Vence a Patrulha que chegar mais próximo ao horário determinado.

218. MISS / MISTER SANDWICH

Faixa etária: 11 a 14 anos
Forma de participação: Patrulha
Área de crescimento : Criatividade
Objetivos: Anuncie esta atividade através de cartaz, convocando os (as) jovens a fazerem duplas, para competirem no concurso de "Miss Sandwich".

As duplas inscritas deverão durante a semana (prazo máximo duas semanas), estudar o nome, o tipo, os ingredientes, as suas calorias, proteína e o visual do seu sanduíche. O sanduíche deve ser confeccionado durante a reunião, não podendo vir pronto de casa, os Escoteiros deverão trazer tudo de casa tais como faca, bandeja, prato, guardanapo, ingredientes, etc.

Haverá um júri (pais e convidados) que julgarão as tarefas. As duplas desfilarão perante o júri, carregando cartazes com o nome, proteínas, etc., do seu sanduíche.

O vencedor receberá a faixa ou troféu, além de um "vale prêmio" para a dupla vencedora ir comer um sanduíche na lanchonete da cidade. A atividade terminará num grande lanche da tarde, onde todos experimentarão os diversos sanduíches. A Chefia providenciará os refrigerantes e sucos.

219. MISSÃO ALIEN (Noturno)

Material: Apito, Sisal, Linha 10 para pipa, Papel, Canetas

Fundo de Cena:
"Cara Patrulha: Seguindo a tradição dos astronautas americanos vocês foram escolhidos para uma missão de reconhecimento do planeta Andorra. Ao ouvirem o sinal sonoro (dois apitos longos) sua patrulha deve explorar o planeta a procura de seres-vivos que são desconhecidos da raça humana. Mas antes disso vocês devem preparar sua indumentária de explorador planetário que consiste de uma cinto de utilidades para cada explorador (feito de sisal) e um cabo vital (linha 10) ligando cada membro pelo cinto. Ao ouvirem outro sinal sonoro (três apitos longos) sua patrulha deve voltar ao seu campo-base.

Regras para Atividade:
1) O silencio deve ser absoluto.
2) Fica proibido levar lanternas para a exploração.
3) Todo o tempo a patrulha deve estar ligada pelos cabos vitais, se estourar remende.

Pontuação:
10 Pontos por cada ser vivo descrito em um relatório.
10 Pontos por cada cabo vital intacto (mesmo tamanho e sem nós). Desclassificação se desobedecida alguma das três regras. Sempre Alerta !"

As regras estão basicamente na carta Prego, só falta definir o limite do jogo (Tamanho do Planeta) e dar recomendações de segurança como por exemplo não correr. Os aliens serão chefes que estarão escondidos a caráter, lembrando que o jogo deve ser jogado em uma área bem escura.

220. MOCHILA

local: qualquer um com terra. material utilizado: matrial diverso para acampamento.

Cada patrulha recebe diverso material de acampamento e acampamento volante, inclusive diversas mochilas, mais de um saco de dormir, casacos, etc., além de material desnecessário, como revistas, incenso entre outros. Os jovens devem então arrumar as mochilas da melhor forma possível para um acampamento volante de dois ou três dias em um lugar frio e para um acampamento de 4 dias no verão.

221. MOEDA

Tipo: Ativo Aplicação: Lobinhos e Escoteiros
Materiais: Uma moeda.

Formam-se duas equipes. Com uma moeda, sorteia-se a equipe que chora e qual a que ri. Cara, uma chora e outra ri. Coroa, inverte-se a situação.

Observações: Jogo bom para animar a atividade em dia de chuva ou num ônibus. Serve também para preparar os participantes antes de uma atividade de apresentação teatral.

Sugestões: A aplicação desse jogo não se exige uma programação específica para tal. É do tipo que o Escotista "tira do bolso" quando os meninos mostram-se desanimados, abatidos ou sem muito espaço para expandir suas energias. O Escotista deve ter o cuidado para que, quando houver necessidade de se "puxar algo do bolso", suas reuniões devem ser reavaliadas com mais critério.

Se o objetivo do jogo for a preparação teatral, o Escotista deve providenciar que, a cada rodada, se varie o grau de riso e choro que se espera dos participantes, e que também mostre outros sentimentos antagônicos (amor e ódio, dor e alívio, desespero e serenidade, etc.). Não custa lembrar que, a história inicial, é que vai dar a maior profundidade ao jogo.

222. MONGE

Quantidade de Ajudantes: 1
Duração média em Minutos: 15
Número de participantes: 15 a 32
Local para Atividade: AR LIVRE
Modo: ATIVO

Formação: EQUIPE
Material: Folha de papel retangular, canetas, manta, balas ou pontos.

Quatro equipes são designadas. Elas podem estudar por 5min, os artigos da lei escoteira. Várias pedaços de papel são colocados em lugares secretos contendo 3 números separados por traço, as equipes saem à procura dos papeis que são na verdade enigmas que levaram os artigos da lei escoteira, e só quem sabe o segredo que revela a lei que está no papel é o monge, quando um enigma é encontrado este deverá ser levado imediatamente até ao monge, após o numero da lei escoteira ser revelado o escoteiro deverá falá-la imediatamente, caso não saiba, o monge poderá pedir para que ele fique meditando por um determinado período ao seu lado. À medida que os escoteiros forem respondendo, receberão em troca um amuleto (bala), que deverá guardar consigo até o final do jogo. Vence a equipe que ao final de um determinado tempo conseguir o maior número de amuletos. Exemplo de composição: some o número da direita com o do meio e divida por dois

223. MONTAGEM DE CAMPO VIRTUAL

local: meia quadra

material: uma folha, um saco com "partes" do campo por patrulha

Cada patrulha tem uma folha em branco onde deve montar o seu "campo virtual" e ideal. Cerca de 5 metros a frente de cada patrulha há um saco onde são colocadas as "partes" do campo. O primeiro elemento de cada patrulha corre até o seu saco, sorteia uma "parte" do campo, corre até a folha em branco e coloca a "parte" no local adequado.

As "partes" são feitas em papel colorido ou em adesivo colorido, cabendo aos participantes soltar o adesivo e colar. As "partes" tem formato variado e são as seguintes: seta com direção do vento, seta com direção do local que o sol nasce, barraca 1, barraca 2, toldo, fossa, banheiro, canto do lenhador, local do rio para banhos, local do rio para lavagem de panela, local do rio para coleta de água potável, área de jogos, barraca intendência, barraca de primeiros socorros.

Vence a patrulha que for a primeira montar o seu quadro com o menor número de erros.

224. MORTOS VIVOS

Material: 4 Copos com água

Formação: Patrulha em fila.

O sub-monitor começa segurando o copo, dado o sinal toda a patrulha deverá se deitar no chão e o sub deve passar por cima dos demais até chegar na frente da patrulha, então toda a patrulha se levanta e o copo é passado de mão em mão até chegar no último escoteiro que deverá repetir o mesmo processo do sub.

Pontuação: Vence a patrulha que voltar sua formação primeiro.

225. MOWGLI E SHERE-KHAN

Tipo: Ativo
Aplicação: Lobinhos
Materiais: Um lenço escoteiro para servir de "rabo".

Formam-se duas filas com cada participante segurando o ombro do da frente. Numa fila tem "Shere Khan" na frente e outra com "Mowgli", com "rabo" de lenço atrás. "Shere Khan" tem de pegar o "rabo" de "Mowgli". Depois desse ser pego, os times invertem os papéis.

Observações: Esse jogo é divertido, principalmente quando as filas ficam muito grandes. Há dois tipos de comportamento a serem observados nesse jogo: um é quando há pessoas que se soltam com facilidade e outro quando há quem faça manobras tão fechadas que forçam os companheiros de trás soltarem e até caírem. Em ambos os casos, há um indicativo de falta de espírito de equipe.

No primeiro caso, a pessoa que assim procede tende a se entregar nas primeiras dificuldades, não permitindo que desafios importantes cortem seu caminho de vida. No segundo, a pessoa mostra-se egocêntrica ao ponto de pouco se importar com os seus próprios companheiros e na vitória da equipe: quer mostrar-se apenas como o melhor de todos e que o resto não interessa, ou que o resto perdeu o jogo por não saber acompanhá-lo. Ambos os casos merecem ser tratados pelos Escotistas.

Sugestões: É interessante se aplicar uma "punição", dando a vitória ao time adversário, ao time que se soltar com facilidade.

226. MUNDO ANIMAL

MATERIAL GERAL: BALDE COM OS NOMES DOS ANIMAIS

As patrulhas formam em linha cerca de 10 metros distantes de um pote ou balde onde há 40 papéis com nomes de diferentes animais.

Ao soar o apito o primeiro de cada patrulha deve correr, pegar um papel e fazer a mímica do animal (não vale som). Assim que a patrulha descobrir ele volta à forma e é substituído pelo seguinte. Vence a patrulha que primeiro conseguir a seqüência de 10 animais.

227. NA PAREDE

Este é um jogo bastante ativo e que exige certa habilidade, mas que essencialmente requer muita cooperação.

Objetivo do Jogo: Manter a bola em jogo e permanecer o mais próximo possível dos 21 pontos.

Material: Uma bolinha de tênis ou de borracha pequena para cada grupo de 4 jogadores. Um ambiente fechado ou ao ar livre que tenha paredes amplas. Na parede serão desenhados com giz ou marcados com fita crepe, retângulos com aproximadamente 1,20m de altura (partindo-se do chão) por 2m de largura.

Propósito: Este jogo permite que os participantes interajam positivamente para construir o entrosamento de seus times e unir esforços para alcançar o desafio. Pode ser utilizado para desenvolver o relacionamento interpessoal. Também promove o exercitar de valores humanos como:

- **Comunicação e flexibilidade: para compartilhar percepções com o time e juntos traçar estratégias.**
- **Clareza com criatividade: para identificar os erros, estabelecer metas realistas e encontrar as melhores soluções para o time.**
- **Paciência: para aceitar os erros e limitações dos colegas.**

Número de Participantes: Mínimo de quatro. Jogado em quartetos, tanto quanto o espaço nas paredes permitir.

Duração: Cada rodada pode durar entre 2 e 5 minutos e por ser repetida por quantas vezes o grupo desejar.

Descrição: Cada quarteto forma um time. Os jogadores devem estar numerados em 1, 2, 3 e 4 e devem rebater a bola com a mão de modo que ela bata na parede (dentro do retângulo marcado, que é a área de jogo), pingue uma vez no chão e volte para que o

próximo jogador rebata. Os jogadores, pela ordem do seu número, revezam-se rebatendo a bola. O número 1 começa e depois o 2, o 3, o 4 e continua com o 1 repetindo a seqüência.

O time começa com 21 pontos. A cada erro – se a bola rolar, não bater na parede, não bater na área de jogo, pingar duas ou mais vezes no chão antes de ser rebatida – perde-se um ponto. Também se perde um ponto se a bola for rebatida fora da ordem. A rodada dura o tempo que for preestabelecido, ao final do qual verifica-se a pontuação de cada time.

Dicas: Para aumentar o desafio dos times pode-se diminuir a área de jogo ou mesmo jogar com raquetes.

Para grupos que estiverem se iniciando no jogo, utilize bolas maiores (de borracha ou plástico) e diminua o seu tamanho quando os participantes já estiverem se coordenando bem.

Este jogo é bastante atraente para lobinhos a partir de 10 anos (para estas, utilizar área de jogo e bolas maiores).

Depois de uma primeira rodada sugira que os times estabeleçam qual será a meta da próxima rodada.

Dois minutos é o tempo mínimo para que uma rodada dure. Cinco minutos pode ser muito tempo de acordo com habilidade dos jogadores que podem terminar o jogo com uma pontuação negativa!

O escotista deve estar atento para que o jogo não se torne uma competição entre os times. É natural que os jogadores queiram comparar os resultado, mas faça disto um momento de troca de dicas e estratégias. O desafio está em cada time tentar superar-se e não aos outros.

228. NÃO SEJA QUADRADO! FIQUE SÓ NO REDONDO

Material: bambolês suficientes para marcar os círculos e 2 bolas.

Em um campo grande, marcar as duas extremidades do campo com um círculo A e B. Entre um e outro, duas fileiras de pequenos círculos, correspondentes ao número de jogadores, menos 4. Distribuir os elementos nos círculos, ficando um partido de cada lado.

Nos dois círculos das extremidades A e B, colocam-se também dois elementos em cada um, sendo também cada um de um partido. Os dois jogadores do círculo A, ficarão com uma bola na mão. Ao sinal eles passarão a bola para o elemento do círculo mais próximo do

seu. Este joga para o da frente e assim por diante até chegar no círculo B. Os dois que estão ali pegarão a bola e correrão pelo meio das duas fileiras indo se colocar no círculo A. Enquanto isso, os últimos jogadores que estavam perto do círculo B, ocupam o lugar dos que saíram, e todos os outros deverão ocupar os círculos à sua frente. Continua-se novamente, até que o que recebeu a bola pela primeira vez chegar no círculo A.

Obs.: Os jogadores só poderão mudar para o círculo seguinte, depois que o mesmo estiver vazio. Cada vez que a bola cair no chão, a equipe perde um ponto.

229. NAVE ESPACIAL

Quantidade de Ajudantes: 4
Duração média em Minutos: 30
Número de participantes: 24 a 32
Local para Atividade: AR LIVRE
Modo: ATIVO

Formação: EQUIPE
Material: Tinta guache (4 cores), sisal, bexigas, 4 canetas, 10 folhas de papel A4, 32 copinhos de café, água mineral.

Terra, ano de 2065. O planeta está prestes a ser destruído, um vírus está acabando com toda forma de vida. A esperança vem de um planeta distante, pois sua civilização foi atacada há muito tempo atrás pelo mesmo vírus e eles tiveram que desenvolver a cura. Várias naves irão ao planeta Espinosa e trarão consigo o liquido que salvará o planeta da destruição

O Chefe chama os monitores e o Sub-monitores chamam a patrulha. O monitor recebe o adestramento de coordenar a patrulha no jogo para que haja consenso. Cada elemento recebe um papel para que seja feita uma determinada tarefa antes do pouso da nave. A nave é formada por todas as cordas amarradas em uma das pontas e esticadas, ao centro onde todas estão amarradas ficará presa uma bexiga com água (o liquido que salvará a terra). As tarefas serão as seguintes:

1. Você não pode falar nem mexer os lábios mas sabe onde será o pouso da nave, será lá no ...
2. Você terá que desenhar nas testas dos companheiros a marca de proteção energética. (um desenho de um disco voador).
3. Você terá que levar a patrulha para tomar o antídoto no local ...
4. Você terá que levar a patrulha para pegar o código de ativação do pouso da nave lá no ....
5. Se a bexiga estourar toda a patrulha deverá ir até o ... Para pegar outra, e dali prosseguir com as tarefas
6. Ao final das tarefas após o pouso da nave deverá ser dado o grito de patrulha.

230. NÓS ADIANTADOS

local: meia quadra
material: um cabo por participante

Os seniores formam em linha. Cada um tem um cabo. O chefe diz o tempo que todos terão para fazer determinado nó e em seguida diz o nome do nó. Todos tentam fazê-lo no tempo, e assim que conseguem levantam as mãos. Findo o tempo à chefia passa verificando os que fizeram o nó corretamente. Os que acertaram dão um passo a frente. Vence quem chegar mais adiantado ao final do jogo.

231. NÓ NO ESCURO

Material: 1 lona e 32 cabos

1) Todos os jovens vendados sobre uma lona.
2) Ao sinal do apito, todos devem procurar cabos.
3) Ao encontrar, devem dar um nó e gritar nome da equipe.
4) Um chefe recolhe o cabo e retira a venda do jovem.
5) Após todos encontrarem seus cabos, contar os pontos de cada equipe: nó diferente 2 pontos; nó repetido 1 ponto; não é nó conhecido 0 ponto.
6) Vence a equipe com mais pontos

232. NÓS NO BALDE

Quantidade de Ajudantes: 1
Duração média em Minutos: 15
Número de participantes: 20 a 32
Local para Atividade: AR LIVRE
Modo: SUPERATIVO

Formação: EQUIPES, EM FILA
Material: Balde ou outro recipiente qualquer, sisal, papel com o nome do Escoteiro e o nome do nó, banco ou cadeira, cordas para fazer os nós.

Duas ou Quatro equipes são designadas e 4 ou 2 chefes aplicam o jogo. É anotado o nome dos escoteiros por equipe. Em pedaços quadriculados de papel são colocados o nome e um tipo de nó (deve Ter pelo menos 4 papeis com nós diferentes para cada elemento). Cadeiras ou sisal esticados em uma certa altura são colocados nos 4 cantos, e ficarão a frente de cada equipe. No centro fica um balde contendo os pedaços de papeis abertos e em volta do balde os pedaços de cordas.

O jogo inicia com o primeiro elemento passando por baixo da cadeira ou do sisal e indo até o balde pegar o papel que contem o nome do elemento que estava logo atrás dele na fila, na volta passa de novo por baixo da cadeira ou sisal e entrega o papel ao elemento e este terá que fazer o mesmo trajeto para pegar o pedaço de corda ao lado do balde e pegar

outro papel correspondente ao próximo elemento, retornando pelo mesmo trajeto ele entrega o papel ao colega e vai com o seu papel e cordão até o chefe e faz imediatamente o nó que está no seu papel, errando ou não o nó ele volta para trás da sua fila e o primeiro elemento da continuidade, assim prossegue o jogo até que de o tempo pré-determinado. Os elementos terão que deixar os papeis e os nós correspondentes à frente do chefe para que este analise a pontuação final.

233. NÓS DO JEITINHO

local: livre
material: sacos com os nomes dos nós e com a forma de fazer + cabos + fita gomada + venda + panela com ki-suco

Os seniores devem retirar em um saco o nome de um nó e em seguida, de outro a forma como devem fazer este nó, sempre no tempo de 1 minuto.

Formas de fazer o nó (sugestões):

a) com uma mão
b) normal
c) utilizando uma mão e o companheiro da esquerda utilizando outra mão
d) de cabeça para baixo - o resto da tropa vira o jovem
e) mão gomada (com a mão enfaixada por fita gomada)
f) mão nas costas
g) vendado
h) mão no suco - a mão fica dentro de um balde com ki-suco de uva bem forte.

Obs: o jogo pode ter um terceiro saco contendo o tempo, ou o tempo pode vir estipulado do lado do nome do nó. Nós mais fáceis, menos tempo. Pode-se também utilizar variante dele em revezamento, com as patrulhas seguindo a mesma seqüência.

234. NOVA CIVILIZAÇÃO

Grandes Jogos
Modo ATIVO
Local para Atividade INTERNA
Atmosfera para Atividade TODAS
Formação EQUIPE
MATERIAL: Cartas; Papel cartolina (vários)
Fundo de Cena: A NOVA SOCIEDADE

Planeta Terra - Ano 2100 - A Humanidade sobrevivente! No final do 2º milênio, a ganância econômica de parte da humanidade levou o homem à exploração excessiva da natureza. Em diversos países surgiram industrias altamente poluentes, todas lançando detritos no ar, no subsolo e nos mares e rios.

A situação do planeta era tal, no ano de 1999, que já não havia água limpa nos rios. 1998 foi um ano perigoso. A temperatura média atingiu a incrível marca de 65º graus centígrados nos trópicos e 45º nos hemisférios norte e sul. Onde tradicionalmente nevava agora fazia calor. Só nos anos de 1998 e 1999, em conseqüência do alto calor morreram mais de 500 milhões pessoas, que viviam na faixa do Trópico de Câncer e Trópico de Capricórnio, a zona mais quente do planeta. Morreram de desidratação, fome, doenças infecciosas e calor excessivo.

As altas temperaturas provocaram uma grande seca em todo o planeta, devido à dificuldade de condensação da umidade do ar, ao mesmo tempo em que provocou a evaporação dos lagos e da maioria dos rios. Todo sistema agrícola foi destruído.

O excessivo calor provocou o derretimento das neves nos picos das montanhas gerando inundação em algumas regiões. Mais grave ainda foi o fenômeno do derretimento das calotas polares. Imensos icebergs se desprenderam e atingiram os mares litorâneos de várias partes do globo. O nível dos oceanos subiu rapidamente provocando inundação nas cidades litorâneas. San Francisco (EUA), Amsterdã (Holanda), Rio de Janeiro (Brasil), Nova York (EUA) entre as principais cidades do mundo ficaram praticamente submersas.

O precário sistema de governo de todas as nações da Terra, nem a despreparada população, soube lidar com este desastre ecológico mundial. Muitos mortos foram inicialmente queimados em grandes montanhas de corpos, mas a grande quantidade de pessoas que morria diariamente fez com que os corpos simplesmente fossem abandonados. Já não existiam mais ricos e pobres. Com a destruição da agricultura, toda a economia parou. Fabricas já não funcionavam, não existia emprego, salários e renda. Agora todos eram iguais: homens e mulheres desesperados lentamente da morte mais cedo ou mais tarde viria sob a forma de fome, desnutrição ou doença.

Passados 100 anos de tragédia ecológica, a natureza começa novamente a entrar em equilíbrio. 100 anos se passaram e agora os rios, já parcialmente despoluídos voltam a correr e abrigar a vida que ressurge. Sementes de árvores que há muito jaziam no solo seco, começam a brotar e o imenso deserto que se transformou o planeta começa a reviver.

Nestes 100 anos a humanidade toda foi destruída com exceção de um pequeno grupo de pessoas que conseguiu sobreviver. Agora que as condições de vida humana no planeta retornaram, cabe a vocês, os únicos sobreviventes, construir uma nova civilização humana sobre a Terra. Para tanto vocês devem se reunir para decidir como isso será feito. Deverão decidir sobre qual será o sistema o Sistema de Governo e como será organizada a vida das pessoas nesta nova civilização.

Entre várias coisas vocês deverão decidir sobre:

1.) Como será o sistema de Governo
2.) Como será o sistema de Educação
3.) Como será o sistema de Trabalho
4.) Quais as principais leis
5.) Como será o sistema político do Planeta (Haverá países e governos diferentes?)

Regras para Atividade:
Segue um jogo orientado a desenvolver uma visão mais abrangente da sociedade, onde os jovens terão que criar uma nova sociedade após uma suposta destruição do Planeta Terra. Ótimo para ser realizado perto das datas de Assembléias dos Grupos ou de eleições.

Nome: A Nova Civilização
Participantes: Uma Tropa por patrulhas
Local: Uma sala onde se possa simular um auditório parecido com aqueles da ONU. (Para dar clima!)
Duração: Duas reuniões de Tropa (1 hora na primeira e umas 2 horas na segunda)
Faixa Etária: Ideal para Pioneiros, Seniores e Guias. Escoteiros se forem uma tropa relativamente madura.

Desenvolvimento:
Entrega-se para cada patrulha uma carta contendo a história , que relata a destruição do Planeta por um colapso ecológico, ao fim do qual restam somente alguns sobreviventes: a própria patrulha. A Patrulha reunida deve elaborar as bases de uma nova sociedade, expor suas propostas com objetivo de convencer a Tropa a adotar seu modelo de vida. Ao fim do jogo pode-se chegar a diversos resultados: a.) todas as propostas recusadas, b.) uma Patrulha ter à sua escolhida, ou c.) a Tropa chegar a um consenso colhendo o melhor de cada patrulha.

Fóruns de discussão e aprovação:

1ª Reunião de Tropa : Cada patrulha terá, durante a reunião, um tempo fará elaborar um esboço geral de como a patrulha organizaria uma nova civilização (aprox. 30 min.). Devem expor suas idéias num cartaz e apresentá-los ao final da reunião. Nesta 1ª reunião só haverá apresentações para que uma patrulha saiba o que a outra está fazendo. A patrulha recebe a tarefa de aprofundar o tema durante a semana, devendo marcar uma reunião de patrulha para tratar do assunto.

2ª Reunião de Tropa : Nesta segunda reunião as patrulhas trazem sua versão final onde terão oportunidade de apresenta-las à tropa, quando então será feita uma discussão com

a patrulha. Todos podem perguntar, questionar, complementar, o que foi exposto. No final das apresentações, a Tropa deve escolher entre um dos modelos propostos, recusar todos, ou chegar num novo consenso após unir as idéias de todas as equipes.

Observações finais

1. É importante que as apresentações sejam formais, isto é, num simples palco improvisado e que se usem recursos como cartazes, fotos, exemplos históricos. O grau de realismo é maior!
2. A chefia deve entregar a cada patrulha, um resumo dos principais sistemas de governos já experimentados pelo homem: Democracia, Comunismo, Socialismo, Monarquia, Aristocracia, Escravagismo, Anarquismo, etc. Isto enriquecerá muito o conhecimento histórico político de cada jovem e permitirá que surjam idéias interessantes, pois servirá como um ponto de partida para as idéias deles.
3. A chefia pode estimulá-los a irar as bibliotecas escolares ou púbicas para pesquisarem sobre o assunto. Isto enriquecerá muito a atividade. Ou ainda que eles conversem com os escotistaes de história para saber onde conseguir mais informações. Neste caso o escotista deveria receber uma cópia deste documento para que ele possa entender os objetivos da atividade.
4. A idéia é que a patrulha arma-se dos melhores argumentos de que for capaz. Pode-se, ser for necessário dar um intervalo maior que o de uma semana entre uma apresentação e outra.

235. NUNCA TRÊS CORRENDO

Escoteiros em duplas (de mãos dadas), dispersos pela quadra. Escolhe-se um escoteiro para ser o pegador, ao sinal este deve correr atrás das duplas para pegar nas extremidades das duplas, ou seja, nas mãos livres, nunca no meio (as mãos dadas). O escoteiro que for pego será o novo pegador e o outro formará dupla com o pegador que iniciou o jogo.

Pontuação: Vence a patrulha que tiver menos pegador

236. O PORQUINHO E A ABÓBORA

Tipo: Círculo
Aplicação: Lobinhos, Escoteiros, Seniores e Pioneiros

Regra: Os participantes se põe em círculo com as mãos dadas, sendo que um deles será a "abóbora" que deverá ser "comida" por um participante de fora do círculo, que será o "porquinho", colocado, no início do jogo, numa posição diametralmente oposta daquele que

deverá ser caçado. Na partida, o "porquinho" deverá correr atrás da "abóbora". O círculo, para proteger a "abóbora", gira no mesmo sentido do "porquinho".

Observações: Esse jogo é muito divertido, principalmente com um número grande de participantes, podendo perfeitamente ser aplicado como JAG, apesar das suas características mais marcantes como jogo de círculo.

Sugestões: Podemos incrementar esse jogo permitindo que o "porquinho" parta na direção que quiser (geralmente, na primeira fase, estipula-se uma direção), depois permitir que o "porquinho" mude de direção em plena corrida, o que é capaz de desestabilizar o círculo formado, e, depois, colocando dois "porquinhos" para duas "abóboras", primeiramente numa direção estipulada e assim por diante.

237. OVO CHOCO

Tipo: Círculo
Aplicação: Lobinhos, Escoteiros, Seniores e Pioneiros
Materiais: Uma bola para servir de "ovo". A melhor é a de meia.

Os participantes formam um círculo olhando para o centro, todos sentados ao chão. Outro vai correr por fora e depositar um "ovo" (uma bola) atrás de um dos componentes do círculo, que não pode olhar para trás sem ter absoluta certeza de que foi o escolhido, e, mesmo assim, só depois do passante sair detrás dele. Com o "ovo" à mão, deve então perseguir o passante, alcançando-o antes desse dar a volta e ocupar o lugar deixado vago. Se alcançar, o passante paga uma prenda e vai para o "centro".

Observações: Esse jogo é um clássico entre jogos infantis, não havendo dificuldade alguma na sua aplicação.

Sugestões: Um erro muito comum nesse jogo é o "botar o peão no chão". Essa brincadeira só deve ser aplicada quando todos da Seção estão enturmados com todos, sendo uma péssima maneira de um novato, sempre os mais aptos a irem ao centro, começar a sua vida no Escotismo. Mesmo que ele não pague, a imagem que ele terá do Movimento não será muito boa.

Recomenda-se como pagamento da prenda uma etapa a ser vencida, devida e à escolha do participante a pagá-la.

238. OVO PODRE

Tipo: Ativo Geral
Aplicação: Lobinhos, Escoteiros, Seniores e Pioneiros
Materiais: Uma de tênis ou frescobol (tênis de praia) para servir de "ovo". Pode ser uma bola de meia.

Entre os participante, um é escolhido para ter um "ovo podre". Quem o tiver tenta acertar nos outros. Quem for atingido passa a fazer parte dos "fedorentos" e ajudam a acertar os que não foram atingidos, até fica somente um que será o vencedor.

Observações: Esse jogo é uma variação do "pique-ajuda", só que com o uso de uma bola.

Sugestões: O mais interessante desse jogo é a montagem intuitiva de uma estratégia para se atingir os que ainda estão "por fora". A montagem de um esquema assim é um indicativo de disciplina na Seção, e mostra que grande parte dos trabalhos do Escotista estão trazendo resultados.

Um jogo que dá em uma estratégia automática termina rapidamente, antes mesmo de esquentar os participantes. Repetir, então, o jogo várias vezes, até ao término programado para essa atividade, colocando como o possuidor do "ovo" aquele que foi o vencedor do jogo anterior.

239. PANDEMÔNIO

Material: 4 fichas com as seguintes tarefas:
1º) A patrulha 1 deverá roubar os calçados da patrulha 2,
2º) A patrulha 2 deverá roubar os calçados da patrulha 3,
3º) A patrulha 3 deverá roubar os calçados da patrulha 4,
4º) A patrulha 4 deverá roubar os calçados da patrulha 1.
Formação: Por patrulha.

Dado o sinal cada patrulha deverá cumprir sua tarefa.

Pontuação: Vence a patrulha que tiver mais componentes calçados.

240. PANELA

Consiste em um pedaço de barro para cada participante. Cada jogador, em sua vez de jogar, faz uma "panela" com o barro, ou seja, com as mãos esculpe uma espécie de prato de barro com as bordas perpendiculares ao fundo do mesmo. Feita a

"panela" o jogador tendo-a na mão espalmada arremessa-a no chão com o fundo para cima e com o impacto o fundo rompe-se, formando um buraco.

O jogador seguinte tem de tapar o buraco da "panela" com o seu próprio barro, claro que fazia-se uma camada bem fina para não gasta-lo, pois quanto maior o pedaço de barro maior sera a "panela", logo o adversário vizinho tera de desprender um pedaço maior para tapar a "panela". A graça é "tirar" o barro dos demais competidores tirando-os do jogo por falta de material.

241. PAPANDO BOMBONS

Material: 1 ou 2 caixas de bombons (para melhor efeito do jogo utilize a caixa de especialidade), 1 dado gigante (pode ser feito com papelão) e garfinhos plásticos.
Formação: Em círculo.

Escolhe-se um escoteiro para começar o jogo, se este tirar o número 1 o escoteiro deverá fazer um nó ou dar uma volta no círculo feito isto ele pode começar a comer quantos bombons ele agüentar só que tem que comer os bombons utilizando os garfinhos (ele tem que cravar o garfinhos no bombom) até que outro escoteiro tire o número 1, então o outro para de comer e o que tirou o número 1 faz o mesmo procedimento do primeiro escoteiro.

Os bombons deveram ficar no freezer 24 horas antes de começar o jogo, se não fica fácil demais comê-los.

Pontuação: Vence a patrulha que comer mais bombons.

242. PARES

Tipo: Intelectual
Aplicação: Lobinhos, Escoteiros, Seniores e Pioneiros
Materiais: Uma lista de perguntas a serem feitas para cada participante, se o Escotista achar conveniente. Geralmente, os próprios participantes criam as próprias perguntas.

Os participantes formam pares adversários que perguntam entre si.

Observações: Esse jogo é uma forma extremamente simples de se fazer cumprir uma etapa teórica, do tipo Vida de BP, Escotismo Mundial, Lei e Promessa etc.

Sugestões: Esse jogo é pouco interessante, mas não deixa de ter seus atrativos, principalmente nas Seções onde se impera o bom humor.

243. PASSA ANEL

Uma pessoa esconde um anelzinho entre suas mão espalmadas e todos os outros participantes numa fila seguram suas mãos espalmadas, com se estivesse rezando. O que tem o anel começa a passar suas mãos entre as mãos de cada participante na fila e eventualmente deixa o anelzinho com um deles. O objetivo é descobrir quem recebeu o anel.

VARIAÇÃO DO PAQUISTÃO: Kawat Kanrray: Forma-se uma fila com todos os participantes menos um, que deve se virar de costas para os outros enquanto um deles esconde uma pedrinha na camisa. Quando o participante que está fora da fila recebe o sinal da fila, ele se vira e tenta descobrir quem está com a pedrinha. Ele toca a testa de cada participante na fila e tenta psicologicamente descobrir quem está escondendo a pedrinha.

244. PASSA ANEL COM CANUDINHO

Quantidade de Ajudantes 3
Duração média em Minutos 20
Quant. mín. participantes 40
Quant. máx. participantes 80

Local para Atividade INTERNA E EXTERNA
Formação EQUIPE
Material: 1 pacote de canudos para refrigerantes; 4 anéis ou alianças

Regras para Atividade: Passar um anel por uma fila usando canudinhos.

Objetivo: Promover a integração e colaboração do grupo, cumprir normas do jogo, verificar a aceitação da proximidade corporal, promover motivação e competição

Regras :

1. Formar dois times de modo que cada time tenha o mesmo número de elementos. Cada time forma uma fila indiana
2. Cada participante receberá um canudinho.
3. O Chefe deverá entregar um anel para o primeiro elemento de cada fileira.
4. Ao sinal dado, o primeiro elemento da fila deverá passar o anel ao seu companheiro que tiver atrás ou ao lado, usando apenas o canudinho.
5. Quando o anel chegar ao final da fila o último elemento passará ao primeiro lugar da fila e passa o anel novamente (assim todos ocupam todos os lugares).
6. Ganha o jogo a equipe cujos elementos retornarem primeiro as suas posições originais.
7. Sempre que o anel cair no chão, o elemento que o deixou cair deverá juntá-lo, colocando-o em seu canudinho e continuar o jogo.

Variante: Ganha a equipe que o anel chegar primeiro ao final da fila

Comentário:
a) Como se sentiram ?
B) O que aprenderam ? (relação do jogo com o escotismo e em nossas vidas ?) Aceitação, atenção e cumprimento de normas, colaboração, integração, respeito ao ritmo e dificuldades do outro, respeito ao grupo e seu ritmo, motivação para jogar e para ganhar.
C) Saber perder e saber ganhar.
D) Responsabilidade no sucesso do grupo.

245. PASSA BONÉ

Tipo: Revezamento
Aplicação: Lobinhos, Escoteiros, Seniores e Pioneiros
Materiais: Um boné, boina ou chapéu (podem ser os do traje ou uniforme) para cada equipe.

Os participantes ficam formando equipes em filas, com somente o líder com um boné ou chapéu na cabeça. O líder, na frente, passa o boné da sua cabeça para a de trás, devendo colocá-la sem voltar-se. O segundo passa o boné por debaixo das próprias pernas, lançando-o para as mãos do terceiro que não deve se agachar, de forma alguma, para apanhá-lo. Se o boné ir ao chão, quem o atirou é que deve pegá-lo. O terceiro passará o boné como o primeiro, o quarto como o segundo e assim por diante. O último da fila passa para a frente e o jogo continua até que uma certa distância tenha sido percorrida.

Observações: Esse jogo, aparentemente complicado, é muito bom para despertar as expressões corporais dos participantes. Reparem que a sincronia dos movimentos pode ser comparada a uma dança.

Sugestões: O critério de se passar o boné para aquele que veio de trás e se tornou o primeiro da fila pode ser estabelecido pelo condutor, em comum acordo com os participantes. Pode ser de uma só maneira (só por cima), ou dependendo da maneira que recebeu a cobertura (por cima, se recebeu por baixo e por baixo se recebeu por cima).

246. PASSAR A BOLA

Tipo: Círculo
Aplicação: Lobinhos, Escoteiros, Seniores e Pioneiros
Materiais: Uma bola de futebol (pode ser uma boneca grande, um buquê de flores ou um objeto de dimensões semelhantes) e algo para tocar a música (um violão, uma flauta ou um toca-fitas com músicas escoteiras).

Os participantes são postos em círculo, um deles com uma bola nas mãos . Essa é passada para o vizinho da esquerda, enquanto uma música é tocada. Sem aviso, a música é cortada e quem tiver a posse da bola nesse momento paga uma prenda.

Sugestões: No caso da atividade ser exclusivamente entre Escoteiros, a prenda pode ser o cumprimento de uma etapa. Em festas comunitárias, podemos colocar como prenda a declamação de uma poesia, o canto de uma música, uma pequena interpretação teatral ou qualquer outra coisa pedida pelos participantes.

O sucesso desse jogo depende enormemente do seu condutor, que não deve mostrar timidez, mas sim, tornar-se um apresentador de programas de auditório durante o jogo.

247. PASSAR PELA PERNA

Duração média em Minutos 5
Quant. mín. participantes 20
Quant. máx. participantes 32
Modo ATIVO

Local para Atividade INTERNA
Formação EQUIPE

Regras para Atividade
1) Formar em equipes;
2) Ao apito, primeiro passa sob as pernas de todos, bate no ombro do último;
3) O tapa é passado adiante até que novo primeiro elemento, que também passa sob pernas;
4) Vence equipe que 1º. Completar revezamento

248. PEDRAS

Tipo: Revezamento
Aplicação: Lobinhos, Escoteiros, Seniores e Pioneiros
Materiais: Giz para traçar os círculos e três pedras, ou discos de papelão para cada equipe. Recomenda-se evitar o uso de bolas exceto em terrenos arenosos, como nas praias.

Para cada equipe em fila (matilha, patrulha ou equipe de Clã), traça-se quatro círculos no mesmo alinhamento do pessoal. Em cada primeiro círculo coloca-se três pedras. Cada um de cada equipe deve colocar uma pedra no segundo, depois no terceiro e finalmente no quarto círculo. Depois, recolhe-se na mesma ordem que se colocou as pedrinhas até o primeiro círculo possuir todas as pedrinhas de novo.

Observações: É importante que os círculos estejam montados antes de formar as filas, e deve haver aproximadamente 2 metros de distância entre o primeiro da fila e o primeiro círculo.

Sugestões: Muitas variações podem ser feitas nesse jogo, complicando-o e tornando-o mais interessante. Por exemplo, as pedrinhas podem ser colocadas uma a uma até preencher o quarto círculo totalmente, obedecendo ao critério de que os círculos do meio não comportam mais de uma pedrinha (recomenda-se desenhar esses círculos de cores diferentes) e que as pedras só possam passar para círculos adjacentes, nunca "pulando" um círculo, porém dando liberdade se se escolhe o método de uma pedrinha seguir todo o percurso antes da seguinte, ou quando uma pedra estiver no terceiro círculo, o segundo já puder ser preenchido. Outra variante é substituir uma pedrinha que entra no círculo por uma pergunta sobre a Lei e a Promessa escrita em papel dobrado, mostrando-a ao organizador do jogo e trazendo a resposta. Os círculos do meio devem, então, receber seis papéis dobrados cada um, enquanto os da ponta recebem três.

249. PEDRAS E ARBUSTOS

Tipo: Ativo
Aplicação: Lobinhos, Escoteiros, Seniores e Pioneiros

Os participantes formam uma longa fila. Alternadamente dispõem-se em "pedras" (agachados) e em "arbustos" (em pé, com as pernas abertas). O último da fila deve pular por cima das "pedras" e passar por baixo dos "arbustos" até o final da fila e colocar-se na posição alternada do primeiro (isto é, se este for "pedra", esse será o "arbusto" e vice-versa). Aquele que ficou como o "novo último" então parte para o mesmo trajeto, e assim por diante.

Observações: Quanto mais rápido se movimentar, melhor será o jogo. Com um grupo bem disciplinado, dá até para se permitir um quarto do número de participantes se movimentando simultaneamente.

Sugestões: Esse jogo se torna divertido quando há participantes gordos e com pouca agilidade. Mas é aí é que eles devem participar: vale mais a participação de todos, mesmo desastradamente, do que a exclusão de alguns por causa da "perfeição" dos movimentos tão desejadas pelos condutores em geral.

Uma variante para a Tropa de Seniores é colocar todos os participantes juntos e em pé. Assim, aquele que está cumprindo o trajeto deve escalar para cima e para baixo os Companheiros. Entretanto, deve-se ter o cuidado ao aplicar essa variante que não é fácil de ser praticada.

250. PEGA-PEGA DE AVESTRUZ

1) Delimitar o campo;
2) Escolher 1 caçador de cada equipe, restante são avestruzes;
3) Para não ser pego avestruz deve encostar cabeça no chão;
4) Vence quem demorar mais para se pego.

VARIANTE
Pique Japonês

É uma derivação do "pega-pega" tradicional, jogado, neste caso, por duas equipes, que deverão possuir mais ou menos o mesmo número de pessoas.

Combina-se onde serão os "piques" (um para cada equipe), como dois postes em lados opostos da rua, ou dois pontos em muros relativamente distantes. Cada equipe deve ficar em seu pique. Um jogador sai de um dos piques. Nesse momento, ele pode ser pego por um jogador adversário que tenha saído de seu próprio pique, depois dele. Outro jogador pode sair para "proteger" aquele primeiro, já que este pode pegar o perseguidor daquele. Em dado momento, podemos ter diversos jogadores sendo perseguidores e perseguidos ao mesmo tempo.

Um jogador pego, deve se dirigir ao pique do adversário, onde ficará até ser libertado por um seu companheiro de equipe. Para tanto, basta que um toque a mão do outro.

Os jogadores capturados, costumam fazer uma "corrente", na qual um segura a mão do outro e se o primeiro for tocado, toda a "corrente" está livre. Marca-se ponto, quando um adversário consegue tocar o pique do outro.

Normalmente as equipes se dividem em "iscas" e "defensores": os primeiros saem do pique, buscando atrair os adversários para longe de seu próprio pique; os outros tendem a ficarem próximos ao pique, protegendo-o.

251. PEGAR O RABO DA COBRA

Quantidade de Ajudantes: 1
Duração média em Minutos: 15
Número de participantes: 24 a 32

Local para Atividade: AR LIVRE
Modo: SUPERATIVO
Formação: EQUIPE
Material: Lenço

Cada Equipe forma uma 'cobra' (fila um segurando na cintura do outro). O último tem um 'rabo' (lenço colocado no bolso). Ao sinal as equipes tentam pegar o rabo das outras

cobras. Só a 'cabeça' da cobra pode pegar o 'rabo'. Ao mesmo tento fazer movimentos para evitar ter seu rabo arrancado por outra cobra.

252. PEIXES E BONÉS

Tipo: Revezamento
Aplicação: Lobinhos
Materiais: Um peixe de papel ou isopor para cada Matilha. No caso de dificuldades de se fazer um peixe para cada Lobinho, pode se fazer dois para cada Matilha: um fica em jogo e o outro é levado, pelos Escotistas da Alcatéia, para o próximo da fila.
Pode-se, também, fazer com apenas um peixe por Matilha, sendo conduzido pelo Lobinho que o acertou no boné para o Companheiro.

Os Lobinhos formam as matilhas em filas. Para cada uma, há um peixe de papel e um boné colocados emborcados a uns cinco metros dos Primos. Os Lobinhos da vez, de cada Matilha, devem conduzir seus respectivos peixes para dentro do boné usando somente os sopros. Conseguindo, o seguinte da sua matilha parte para fazer a mesma coisa. Ganha a primeira que conseguir colocar todos os peixes no seu boné.

Observações: Esse jogo não é aplicável em dias com chuva ou vento. Entretanto, é muito bom para os pulmões e a coordenação respiratória dos Lobinhos, além de ser um bom teste para suas paciências.

Sugestões: O interessante desse jogo é quando há um peixe, de isopor, para cada Lobinho. Depois desse jogo, eles podem pintá-lo com as cores da Matilha ou com as cores próprias dos peixinhos do mar. Depois, até um interessante móbile pode ser montado com esse material.

253. PESCANDO AS OITO

Material: Bacia (grande), água e 32 bolinhas de isopor(número relativo a quantidade de escoteiros).

Formação: Patrulhas divididas em pares. As duplas formadas em posição de carrinho de mão (um escoteiro fica com as mãos no chão o outro segura as pernas do companheiro) ficam em uma linha pré determinada e a bacia com água e as bolinhas de isopor pode ficar a +- 7 metros.

Dado o sinal cada dupla deve "correr" até a bacia e o "carrinho" (o escoteiro que estiver com as mãos no chão) deve pegar uma bolinha com a boca e retornar para sua patrulha.

Cada patrulha revezando os carregadores e os “carrinhos” devem pegar 8 bolinhas. Pontuação: Vence a patrulha que terminar primeiro

254. PIÃO



O pião é um objeto cônico, geralmente de madeira, com uma ponta de metal. É lançado com ajuda de um fio (conhecido por "fieira"). Pode ser jogado simplesmente pelo prazer individual de jogá-lo.

CELA

Faz-se um círculo (um metro de diâmetro, aproximadamente) com um risco no chão e cada jogador "casa" um pião lá dentro, jogando com outro. O jogo consiste em jogar o pião dentro da "cela", sobre os que lá estão e, com habilidade, puxá-lo para fora da "cela". Se lá ficar, esta perdido; se com a batida no chão retirar qualquer outro pião de lá de dentro, o pião resgatado esta ganho.

CAÇA

Consiste em jogar o pião no chão e "caçá-lo" com a mão, recolhendo-o (em regra) por entre os dedos indicador e médio. Ganhava quem ficar mais tempo com o pião rodando na mão; quando o pião parar de rodar, ele "morre"; Dessa habilidade de "caçar" o pião é que deriva a expressão "pegar o pião na unha", ou seja, enfrentar uma situação difícil: ainda

Variação

O jogador joga o pião e, sem que ele bata no chão, puxa-o de volta ao corpo "caçando-o" no ar;

BATA

Marca-se um campo de tamanho combinado, o meio desse campo e dois "gols" de dois palmos nas extremidades. Uma bolinha de madeira (do tamanho de uma bola de pingue-pongue) é colocada no meio.

Dado o sinal, os jogadores (um ou mais de cada lado) jogam seus piões, caçam e batem na "bata" com o mesmo, impulsionando-a em direção ao "gol".

Os piões altos, esguios, são muito bons para "cela". Os mais "chatos" (bojudos e pesados) são ótimos para "bata".

255. PIÃO DE DEDO

Carrapeta

O pião em si é pequeno, e é girado com o polegar e o indicador, sem o uso da "fieira".

Em algumas modalidades, é usada uma "bandeja" com obstáculos que o pião deve percorrer.

Existe também a chamada "roleta de pião", onde num "prato", com pequenos buracos numerados, são colocadas bolinhas de metal. O pião é lançado, fazendo com que a bolinhas se movimentem e caiam nos buracos, marcando-se assim os pontos.

Este pequeno pião é ideal para espaços fechados, onde não se tem um "terreiro" próprio para o lançamento do pião grande.

256. PIQUE BARATINHA

Dentro da equipe será escolhido um(a) jovem para ser o(a) 'inseticida". Os demais membros serão as 'baratinhas'. O jogo consiste em um 'pega-pega', onde o 'inseticida' toque a 'baratinha'. Para evitar ser pega, a 'baratinha' deve deitar no chão, de pernas para o alto, e mexer com os braços e as pernas (imitando uma baratinha), no que o 'inseticida' deverá deixar aquele membro fugir. Caso uma 'baratinha' seja pega pelo 'inseticida', ajudará o pegador (inseticida).

257. PISTA DE OBSTÁCULOS

Material: Diversos.

Algumas vezes pensamos em realizar uma atividade física interessante para a nossa seção, mas olhamos na sede e não achamos nada especial, pensamos nos desenhos de pistas de obstáculos que povoam os livros de formação e de idéias e achamos que não temos nada de tão atrativo assim 'em casa'. Isso é um engano. Alguns pneus, uma árvore, uns bancos, cordas pequenas e criatividade podem dar bons resultados. Coloque uma pequena pista de rastejo e saltos, utilizando os bancos e as cordas, uma corrida de pé em pé com os pneus e um passeio de Tarzan na árvore e uma cambalhota ao final, e tudo certo.

258. PISTA DE ORIENTAÇÃO

local: amplo / ar livre
material: bússola e prancheta por patrulha

Desta forma irá preparar uma planilha com as bases, distâncias em metros ou passos e azimutes. Depois as planilhas são trocadas e cada patrulha deve chegar ao mesmo lugar previsto pela patrulha que a traçou. Caso não chegue, ou seguiram a pista de forma equivocada ou a planilha foi feita de forma equivocada.

Obs: pode ser complementado com a confecção dos mapas do percurso realizado.

259. PIQUE ESCONDE

Tipo: Ativo
Aplicação: Lobinhos, Escoteiros, Seniores e Pioneiros
Materiais: Um papel com as contagens de pessoas encontradas em cada equipe e o tempo para tal para a constatação final.

Os participantes ficam em equipes. Cada uma, em conjunto, vai procurar os demais participantes que têm quinze segundos para se esconderem a cada vez. Depois de cinco minutos de procura, é contado quantos foram encontrados para a equipe que procura e recomeça-se o jogo, agora com outra equipe. Ganha aquela equipe que mais encontrou participantes nos cinco minutos estipulados. No caso de mais de uma achar a todos os participantes no tempo, ganha aquela que levou menos tempo para cumprir a tarefa.

Observações: Esse jogo difere do Esconde-Esconde tradicional por causa do trabalho feito em equipe, o que é difícil de se aplicar entre os jovens que procuram sempre valorizar mais ao indivíduo (a si mesmo) que ao conjunto.

Sugestões: Esse jogo pode sofrer variações ao ponto até de tornar-se um Grande Jogo. Basta aumentar a área e o tempo de procura — às vezes até uma hora ou mais! Então, esse jogo já não deve ser aplicado entre Lobinhos, e deve haver Chefes fazendo uma boa supervisão à distância, num ponto onde todos podem ser vistos.

Com o Grande Jogo, a tarefa de só se esconder durante uma hora se tornará monótona e cansativa se não houver uma tarefa (pode ser uma Carta de Prego) para ser cumprida enquanto se esconde. Uma boa sugestão é a montagem de um mapa do ponto onde está o acampamento (ou a base do jogo), ou dar um relatório dos movimentos feitos no acampamento, ou ambos e mais coisas, afinal, uma patrulha é composta por mais de um escoteiro.

260. POR DENTRO DO SUBMARINO

Faixa etária: 11 a 13 anos
Forma de participação: Individual
Área de crescimento: Criatividade
Objetivos: Aperfeiçoar suas habilidades manuais; demonstrar interesse pela identificação das causas dos fenômenos com que trava conhecimento.

Usando uma história sobre viagens submarina, vamos motivar os jovens com a seguinte pergunta:

- Como o comandante de um submarino observa a superfície?

Vamos então começar a atividade construindo um periscópio. Com uma serra de arco faça dois grandes talhes num pedaço de cano plástico ou corte-os num tubo de cartolina, em ângulos de 45o. Prenda neles dois espelhos, com os lados refletores um contra o outro. Assegura-se de que os ângulos estão corretos, do contrário o periscópio não funcionará.

Após os jovens terminarem seus periscópios, o coordenador da atividade procura um muro ou cerca e leva os jovens até o local escolhido. Cada jovem dirá o que está vendo, contando com detalhes sobre objetos e pessoas que vêem. O monitor de cada Patrulha anota cada detalhe e no final verifica-se qual Patrulha que relacionou mais itens.

261. PRESENTE SURPRESA

Objetivo do Jogo: Presentear todos os participantes do grupo com uma caixa de presente recheada de valores positivos.

Propósito: Exercitar o loveback - feed back positivo. Criar um momento de reforço de atitudes e valores positivos no grupo, e dos conceitos AUTO (auto-estima, autoconfiança...). Estreitar os laços.

Material: Caixa de presente bonita e vistosa, Envelopes numerados externamente contendo as frases (abaixo) na ordem correta, e bombons, flores e o que o escotista quiser presentear ao grupo.

Número de Participantes: Pode variar bastante. A sugestão é que sejam acima de 06 e não passem de 20 pessoas, pois a brincadeira pode ficar cansativa.

Duração: Podemos estimar um tempo de 30 minutos entre explicação e execução do jogo e comemoração final.

Descrição: Coloca-se dentro da caixa de presente os bombons e/ou presentes a serem distribuídos para o grupo. Em outra caixa colocamos uma pilha de envelopes com frases e instruções para o jogo (abaixo). O escotista coloca que como é o último dia de encontro trouxe um presente.

A pessoa a quem o presente se destinada é a pessoa na qual ele notou uma grande dose de extroversão durante o evento. Então o escotista, entrega o primeiro envelope para esta pessoa, e a caixa. A pessoa lê o bilhete em voz alta para todo o grupo e segue entregando o pacote e o próximo envelope para outra pessoa do grupo conforme a instrução do seu bilhete. Essa pessoa lê o bilhete destinado a ela (segunda pessoa) e o jogo segue, sempre entregando o presente e o próximo bilhete da pilha, até que o presente tenha passado pela mão de todas as pessoas do grupo. No final, a dica é para o presente ser compartilhado entre todos.

Frases: Envelope 1
Parabéns! Você foi a pessoa escolhida para iniciar o jogo, por ter demonstrado muita EXTROVERSÃO, ofereça o presente junto com o envelope 2, a uma pessoa TÍMIDA.

Envelope 2
Ser uma pessoa tímida tem suas vantagens, permite tirar maior proveito da observação, pois o fato de manter-se mais quieta, dá-lhe oportunidade de prestar muita atenção em tudo. Ofereça-o junto com o envelope 3, a uma pessoa com atitudes PERSEVERANTES.

Envelope 3
Uma atitude perseverante traz sempre bons resultados pois nos leva a transcender as limitações. Siga transpondo cada vez mais os obstáculos e entregue o presente junto com o envelope 4, para uma pessoa com uma atitude COMUNICATIVA.

Envelope 4
A comunicação é algo presente a todo momento. Poder usar a comunicação de forma positiva e amorosa ajuda muito nossos relacionamentos. Entregue portanto o presente junto com o envelope 5, para uma pessoa com a atitude AMOROSA.

Envelope 5
Uma atitude amorosa pode curar e transformar as pessoas ao redor e os obstáculos no caminho da auto-realização.Com sua amorosidade, entregue o presente junto com o envelope 6, a uma pessoa com atitude OTIMISTA.

Envelope 6
A verdadeira atitude de otimista não se aliena dos desafios e aventuras que precisam ser encarados e vividos. Tem a capacidade de transformá-los em impulsos criativos que atraem melhores situações. Entregue o presente junto com o envelope 7, para uma pessoa com atitudes CRIATIVAS.

Envelope 7
Quando usamos nossa energia criativa para atrair e olhar para as situações de uma forma diferente estamos abrindo um leque de opções para uma ação muito melhor. Nesse momento uma boa dose de sensibilidade pode ser de grande ajuda. Entregue o presente junto com o envelope 8, a uma pessoa SENSÍVEL.

Envelope 8
Uma atitude sensível é estar atento ao que nos une a tudo e a todos através dos pensamentos e sentimentos que emitimos. Entregue o presente junto com o envelope 9, a uma pessoa com atitudes COOPERATIVAS.

Envelope 9
A atitude cooperativa é aquela que enfatiza os pontos de convergência dentro de um grupo ou relacionamento para criar solidariedade e parceria. Seja solidário e passe o presente junto o envelope 10, para uma pessoa PARTICIPATIVA.

Envelope 10
A atitude participativa nos estimula a compartilhar com o "todo maior" o significado único da nossa singularidade, adicionando valor e qualidade de consciência ao meio em que vivemos, isso nos traz grande alegria, entregue o presente junto com o envelope 11, a uma pessoa ALEGRE.

Envelope 11
Quando escolhemos o caminho da alegria todas as nossas atitudes ganham um brilho especial. Entregue o presente junto com o envelope 12, a uma pessoa com atitudes de DESAPEGO.

Envelope 12
Uma atitude de desapego conecta você cada vez mais com a sua alma agindo com o puro amor. Quando compreendemos o sentido da impermanência das coisas, deixamos a vida fluir com maior consciência da abundância divina. Entregue o presente junto com o envelope 13, a uma pessoa de atitude SINCERA.

Envelope 13
Honestidade e sinceridade são sinônimos, por nos trazer a paz interior que surge quando estamos sintonizados com a Alma. Isso é uma decisão. Portanto entregue o presente junto com o envelope 14, a uma pessoa com atitudes DECIDIDAS.

Envelope 14
A atitude decidida nos convida a abandonar a condição passiva de ficar apenas "desejando", dando-nos um impulso para a ação. Experimentar conscientemente um ato de vontade é dar expressão á capacidade de autodeterminação que carregamos na

alma. Expresse, e entregue o presente junto com o envelope 15, a uma pessoa com atitudes GENEROSAS.

Envelope 15
Tudo na natureza é espontaneamente generoso. Podemos ser generosos na ação, no sentimento e no pensamento. Quando agimos generosamente, partimos de uma consciência de prosperidade e abundância, na qual a ênfase está na qualidade e não na quantidade. Quando sentimos generosamente, nossa doação é espontânea e invisível. Quando pensamos generosamente, compreendemos que a alegria de dar e a capacidade plena de receber são partes de uma única dádiva. Abra o presente e ...

Dicas:
a) Cuide para que este seja um momento de carinho e feedback positivo no grupo.
b) Deixe que as pessoas riam e se divirtam com respeito uns pelos outros e pelo jogo.
c) Pode colocar uma música suave de fundo, e na distribuição do presente algo mais tocante. Faça esse jogo com grupos muito grandes e o grupo pode dispersar.
d) As sugestões de frases que utilizamos, foram inspiradas pelo livro: "O livro das atitudes" de Sônia Café da Editora Pensamento. Faça outras frases, crie, transforme ... o mais importante é que sejam sempre positivas para aumentar o astral, valorizar pontos positivos e auto-estima das pessoas.
e) Após o jogo, feche com uma música significativa para o grupo, onde todos cantem juntos ou com uma dança circular.

262. PULO GIGANTE

Dois jogadores têm de trazer duas cadeiras até uma linha de meta, que dista vários metros do ponto de partida, sem que coloquem nem as mãos nem os pés no chão. Uma hipótese de resolver a situação é saltitar ruidosamente cada um deles em sua cadeira. Outra é encontrarem uma estratégia cooperativa, deslocando-se sobre as cadeiras (avançam uma cadeira, passam os dois para cima desta, etc). O jogo pode ser repetido aumentando o número de jogadores e de cadeiras.

263. PUM

Objetivo do jogo: Contar substituindo os múltiplos de sete e terminados em sete por Pum.

Propósito: Desenvolver a inteligência lógico-matemática, a inteligência interpessoal, a cooperação e o trabalho em equipe. Pode ser um bom vitalizador ou atuar bem no aquecimento.

Número de Participantes: Não há limite de pessoas para o jogo, pode-se aplicar o jogo para todos os ramos.

Recursos: Um espaço adequado para o número de participantes.

Descrição: Para o Pum marca-se o número 7 (sete). Os jogadores contam em voz alta, sendo proibido dizer qualquer número que tenha um sete (como dezessete) ou seja um múltiplo de sete (como vinte e um).

O primeiro jogador começa dizendo "um". O segundo diz "dois". O terceiro (ou o primeiro novamente se estiverem só dois jogando) continua a contagem: "três". E assim vai até seis, quando, em vez do seguinte dizer "sete", ele dirá "Pum". E cada vez que um número depois desse "oito" contiver um sete, o jogador deve dizer "Pum" no lugar do número. Assim como o número chamado depois de seis é "Pum", depois de "treze" é "Pum" também (14 é múltiplo de 7), e os jogadores deverão dizer "Pum" no lugar de 17, 21, 27, 28, 35, 37, 42, 47, 49 e assim por diante.

Um bom jeito de jogar essa versão não competitiva do Pum é "Vamos ver se conseguimos chegar ao número 100 sem ninguém errar". Em vez de competir, os jogadores estarão unidos em torno de um mesmo propósito... E permanecerão unidos nas risadas quando alguém errar e disser "sete" ou "vinte e um" e assim por diante.

É inevitável que alguém erre. E é considerado um erro quando alguém diz "Pum" para o número errado – um número que não contenha sete ou não seja múltiplo de sete.

264. PUM & FIZZ

O jogo do "Pum & Fizz" é muito similar ao jogo do Pum. Além de dizer "Pum" para o número que tenha sete, terminado em sete ou que seja múltiplo dele, os jogadores também dirão "Fizz" para o número que tenha cinco, ou seja, múltiplo de cinco. Ex: Um, dois, três, quatro, "Fizz", seis, Pum, oito, nove, "Fizz", e assim por diante.

Se os jogadores começarem a dominar a técnica de dizer "Pum" e "Fizz" na hora certa, tente acelerá-los, diminuindo o tempo que eles precisam para falar os números, o que aumentará o desafio e a diversão.

265. PUNHO FECHADO

Objetivo do jogo**:** Abrir a mão uns dos outros.

Propósito: Mesmo que o nome deste soe meio violento, não se assustem porque não é esta idéia. O "punho fechado" é um jogo participativo e serve para uma rica reflexão sobre como encararmos os problemas que surgem.

Número de participantes: Não há limite de pessoas para este jogo. O importante é que o número seja par.

Duração: Para instrução e execução do jogo no máximo 5 minutos. Para o debate que segue, mínimo de 20 minutos.

Descrição: O escotista sugere a formação de duplas, e explica que cada participante vai estender um punho a seu parceiro. Com a outra mão vai tentar abrir o punho do companheiro (mantendo sua mão fechada). Assim, no mesmo momento, cada qual tentará abrir o punho do outro enquanto mantém sua mão fechada. Obviamente se quer fazer tudo isso sem derramar sangue e sem quebrar os ossos.

O escotista faz um sinal para que os participantes comecem. Ele para o jogo depois de um instante (dura apenas 30 segundos) e pede ás duplas que reflitam sobre as seguintes perguntas:

- **Em que pensaram quando o jogo foi explicado?**
- **O que sentiram no início do jogo?**
- **Quem conseguiu abrir o punho do outro, e como?**
- **O que chamou sua atenção durante o jogo?**

Depois de Jogar (para ver por que fizemos este jogo): Podemos refletir individualmente e logo conversar. Depois de vários minutos de diálogo, o escotista pode convidar para compartilhar a conversa entre todos. Ele anota algumas frases importantes. Aqui algumas frases de seminários que realizamos:

- **Como Abro a mão?**
- **Senti medo. Hermetismo, não há acesso.**
- **Não vou deixar abrir a mão.**
- **Ato de violência!**
- **Tinha que buscar uma estratégia.**
- **Era mais fácil do que pensei.**
- **No princípio, pensei que com força seria fácil, depois tive que recomeçar e procurar outra forma de fazê-lo.**
- **Vimos isso como uma competição.**
- **Aceitar que me abrissem o punho significa que perderia.**

Baseado nesses comentários pode-se iniciar uma reflexão sobre nossas atitudes no Grupo Escoteiro. Dependendo do objetivo da reunião, poderiam ser ressaltados os seguintes temas:

1- Buscar mais de uma alternativa
Em muitas situações que se apresentam, vemos uma única maneira de chegar a uma solução. E ficamos batendo e batendo (tratando de abrir com força), sem perguntar como poderíamos fazê-lo de outra forma.

2- "Eu mudo o outro, mas a mim ninguém vai mudar".
Se relacionarmos o jogo com o desafio de "abrir a mente do outro", enfrentamos, muitas vezes, situações com uma atitude fechada. Queremos conseguir que o outro se abra, mas não estamos dispostos a nos abrir.

Quando falamos sobre o jogo com um grupo de escotistaes, esses disseram que, muitas vezes, entramos na aula com o punho fechado, isto é, dispostos a ensinar e não aprender, a falar e não a escutar. Nem sempre a forma esperada é a que nos permite chegar a uma solução.

Ás vezes vemos um problema e, em seguida, pensamos que sabemos, como resolvê-lo." Nesse punho fechado será precisa dar duro..." Entretanto, temos que estar dispostos a buscar outra possibilidade, estar abertos a opções que se nos apresentam. Isto é, temos que ser flexíveis, para nos dar conta de que pode haver outra maneira de conseguir o objetivo.

3- Temos que estar dispostos a trocar de estratégia.
Ás vezes, isso significa recomeçar.

Dicas: Este jogo dá muito o que refletir, e nossa experiência nos mostrou que é importante continuar a atividade com a reflexão em grupo. O escotista deve explicar no começo que se realizará um jogo que nos permitirá conversar sobre algumas questões. O jogo como tal é rápido, e se pode dedicar o tempo que se quiser para a reflexão.

266. QUEBRA-CABEÇAS

Tipo: Revezamento
Aplicação: Lobinhos, Escoteiros, Seniores e Pioneiros
Materiais: Um quebra cabeças montado para cada equipe, desenhadas sobre cartolina e coladas sobre papelão fino. No caso da bandeira, pode ser comprada uma de papel e colá-la no papelão fino.

Regra: O objetivo desse jogo é montar uma figura usando peças de quebra-cabeças, que podem tanto estar misturados num determinado ponto intermediário do trajeto como já ter sido devidamente distribuído entre os participantes.

Observações: Esse jogo é muito interessante para fixar as figuras existentes, como os

nossos símbolos (Flor de Lis, Cara de Lobo e outros), a Bandeira Nacional ou Artigos da Lei (um para cada equipe) ou a nossa Promessa.

Sugestões: Uma variação desse jogo, sem ser de revezamento, serve para montar equipes para jogos no dia. Monta-se frases em cartolinas (artigos da Lei, por exemplo) em número igual ao de equipes que se deseja. Mistura-se as peças e distribui-se para todos que tratarão de montar frases (fica interessante quando as peças forem cortadas exatamente iguais). Cada pessoa que possui um pedaço de uma frase comporá a equipe daquela frase.

267. QUEIMADA

Material: uma bola de vôlei ou de borracha.
Local: terreno plano (as crianças e adolescentes utilizam, muitas vezes, uma rua não movimentada).
Formação: à vontade, em campo marcado.

N.º de jogadores: 20 a 40
Atividade: intensa.
Qualidades desenvolvidas: rapidez de movimento, destreza, domínio, cooperação, etc.

Este jogo pode ser realizado com 20 ou mais jogadores. O terreno, de forma retangular e delimitado por fortes linhas, deve Ter mais ou menos 16 m de comprimento por 8 m de largura e ser dividido em dois campos iguais, por uma linha reta, bem visível traçada no solo. (A quadra de voleibol poderá ser aproveitada).

Os jogadores são preparados em dois grupos iguais, tanto quanto possível em número de habilidade, ostentando cada jogador o distintivo que o permita ser distinguido rapidamente.

É usada uma bola de vôlei ou de borracha (tamanho médio). Cada partido se coloca num campo, sendo que apenas um jogador de cada partido deverá se colocar atrás da linha de fundo do campo adversário.

Para decidir sobre a posse da bola, no início do jogo, esses dois jogadores virão colocar-se ao centro, entre os dois campos; procede-se, então, como para início do jogo de basquete: “bola ao ar”. Feito isso, voltam os jogadores aos seus lugares, entregando-se a bola a qualquer jogador do partido que a obteve, para começar a partida, a qual é iniciada ao apito do instrutor.

O objetivo visado é fazer o maior número possível de prisioneiros em cada campo. Será vencedor, o grupo que, no fim de um tempo previamente determinado, fizer

maior número de prisioneiros, ou então, aquele que aprisionar todos os jogadores adversários.

Ao ser dado o sinal de início, um jogador do partido a quem coube a bola, atira-a ao campo contrário com o propósito de tocar (queimar) algum adversário com a bola. Se o conseguir, o jogador tocado é considerado prisioneiro e deve sair do seu campo, e colocar-se próximo a qualquer das linhas de limite do campo adversário. Feito o primeiro prisioneiro, o jogador, que havia sido designado para se colocar atrás da linha de fundo do campo adversário, volta ao seu campo, para que tenha oportunidade de jogar, também, nesta posição.

A bola que, depois de haver tocado em um jogador, rola ou salta pelo terreno, pode ser recolhida por qualquer jogador, para ser arremessada novamente contra o grupo adversário. A bola pode, também ser recolhida por um adversário prisioneiro, a quem, neste caso, se permite entrar em campo, para apanhá-la e atirá-la mesmo do interior do campo, a um companheiro seu ou a um prisioneiro de seu grupo, para que então possa ser arremessada contra o grupo contrário, ou, então, pode sair do campo com a bola nas mãos e arremessá-la de seu devido lugar. Da mesma forma se procede quando a bola não tocar (queimar) nenhum jogador e rolar pelo campo ao qual foi arremessada.

O melhor do jogo e, portanto, aquele que todos os jogadores devem procurar fazer, é agarrar a bola no ar, quando arremessada do campo oposto, para atacar, rapidamente, os componentes do grupo, tratando de queimar a algum jogador coma bola.

Neste jogo, como se vê, a rapidez de ação e a cooperação entre os jogadores, tem enorme importância.

Regras:

1. Cada vez que se faz um prisioneiro, o instrutor fará trilar o apito, parando momentaneamente o jogo, para que o prisioneiro saia do campo, o que deve fazer correndo. A bola não estará em jogo novamente até que outro apito seja dado. Tudo isto deve ser feito com maior rapidez.
2. Nenhum prisioneiro pode atirar a bola contra um adversário enquanto estiver mesmo com um pé dentro do terreno daquele. Se o fizer perderá a bola.
3. Nenhum jogador dos que estão no interior do campo, poderá agarrar a bola depois que esta tenha tocado o solo. Se o fizer passa a ser prisioneiro.

4. Quando a bola arremessada por um grupo, sair dos limites do campo adversário, será recolhida pelos prisioneiros que estão formando cerco nesse campo. Da mesma forma se procederá quando a bola, por qualquer circunstância, passe de um campo a outro.
5. Os jogadores e os prisioneiros de um mesmo grupo poderão fazer, entre si, todos os passes de bola que acharem convenientes.

Observação: Quando bem conduzido, esse jogo desperta nas crianças e jovens um interesse e entusiasmo extraordinários. É um jogo de grande movimentação, que oferece as mais variadas situações para manter alerta os seus participantes. O estabelecido na regra n.º 3 obriga o jogador a Ter perfeito domínio de ação. Requer, ainda, grande rapidez de movimentos, cooperação inteligente e contribui, em geral, para o desenvolver qualidades físicas, morais e sociais de grande alcance educacional. Aplica-se a ambos os sexos.

268. QUEIMADA DE CAMPO

No jogo de "queimada" tradicional, um jogador tem a posse da bola e deve "queimar" os demais com a mesma.

Na "queimada de campo", são traçados dois campos, do mesmo tamanho (como metades de uma quadra de vôlei). As equipes ficam cada uma em uma das metades da quadra e jogam a bola contra os adversários. Ao atingi-los, estes saem do jogo. Vence a equipe que conseguir eliminar todos os adversários.

Pode ser convencionado, para tornar o jogo mais emocionante, que a bola pode ser defendida com a mão, sem que isto signifique uma "queima". Dependendo dos jogadores e do material e tamanho da bola, este jogo pode ser um pouco violento. Mas são raros os ferimentos...

269. QUEIMADA MALUCA

Objetivo: Queimar, não ser queimado e salvar seus colegas. As crianças terão oportunidades de jogar tentando manter o jogo vivo. Para isso poderão ou não manter os colegas jogando.

Objetivo do Escotista: Avaliar seus jovens quanto à participação, cooperação e competição. Avaliar quais atitudes individuais e coletivas estão acontecendo nas suas reuniões.

Propósito: Colocar os jovens frente a frente com a sensação de vencer ou colaborar. Eles estarão avaliando seu desenvolvimento de acordo com o equilíbrio do jogo.

Material: Uma bola de meia e giz.

Número de participantes: Pode ser jogado com diferentes números de crianças, sendo maior que 10 para maior motivação. Caso seja um grupo muito grande (40) pode-se usar 2 bolas.

Duração: Dependerá do interesse do grupo e da avaliação do escotista. Normalmente 20 a 30 minutos.

Descrição: Todas as crianças deverão ficar em um espaço suficientemente grande para que todos possam correr e se deslocar sem grandes riscos de choque. Elas receberão um pedaço de giz e anotarão no chão ou na parede, seu nome a letra Q (queimei), a letra M (morri) e a letra S (salvei).

O escotista joga a bola de meia para o alto e está dado o início. Pode-se colocar uma música para acompanhar o jogo. A criança que pegar a bolas poderá no máximo dar 3 passos para arremessar a bola nos colegas. Caso ela queime alguém este deverá marcar o que houve e depois ficará sentado no lugar. A criança que atirou também deverá marcar que conseguiu queimar o colega.

Para salvar bastará que a criança deixe de JOGAR NO OUTRO e passe para quem estiver sentado (JOGAR PARA O OUTRO).Está então poderá levantar e continuar jogando. Todos os acontecimentos deverão ser anotados para futura análise e discussão em grupo.

Dicas: Este jogo é muito bom para que o escotista possa avaliar o comportamento real de seu jovem. É possível detectar crianças mais cooperativas (salvam mais), mais competitivas (salvam menos), crianças que fazem parcerias, e trazendo com isso a oportunidade de fazê-los VER. É necessário que o escotista proporcione o momento de debate, com tranqüilidade, para ouvir os comentários e fazer as possíveis colocações.

O escotista poderá fazer o jogo sem a marcação e depois colocá-la para eles possam avaliar. É importante colocar que existem diferentes crianças jogando e elas têm a liberdade de serem verdadeiras. Não podemos impor as atitudes e sim mostrar os diversos caminhos que elas podem seguir.

270. QUEM SABE - SABE ESCOTEIRO

Faixa etária: 11 a 15 anos
Forma de participação: Patrulhas
Área de crescimento: Intelectual
Objetivos: Fixação de conhecimentos; Iniciativa.

Os Chefes preparam grupos de questões com informações sobre o Movimento Escoteiro em geral ou mesmo restringindo-se as Etapas de Classe do Ramo. Estes grupos de questões possuem uma ordem cuja seqüência vai aumentando o nível de dificuldade e o valor da pontuação atribuída.

O Chefe coordenador sorteia, a pergunta e o Monitor que apitar em primeiro lugar, classificará a Patrulha para responder. Se acertar recebe os pontos relativo a pergunta e se errar perderá 5 pontos. A Patrulha que apitou em segundo lugar é então convocada para responder a mesma pergunta com as mesmas conseqüências e assim sucessivamente com as outras Patrulhas.

A primeira Patrulha que apitou e errou a resposta deve "pagar" o erro, recebendo um desafio que terá que executar na hora, por ex.: "fazer 5 nós de 2a.classe em 20 segs.". Se cumprir corretamente o desafio, receberá 50% dos pontos da pergunta original.

Cada grupo de questões deverão ter 20 perguntas para serem sorteadas e os pontos serão assim distribuídos:- 1o. grupo=10 pontos; 2o. grupo=20 pontos; 3o. grupo=30 pontos, sucessivamente.

Pergunta respondida erradamente perde 5 pontos. Deve-se criar uma listagem de desafios para serem sorteados caso a Patrulha que apitou primeiro, errar a resposta. Estes desafios devem ser técnicos e permitir que sejam realizados no ato.

A Tropa deverá ser avisada com antecedência suficiente para se prepararem e sobre os quesitos e livros que serão montadas as perguntas do torneio. Normalmente um mês é suficiente. Vencerá a Patrulha que conquistar o maior número de pontos.

271. RECADOS

Tipo: Ativo
Aplicação: Lobinhos, Escoteiros, Seniores e Pioneiros
Materiais: Uma série de recados para cada equipe. É interessante que cada uma dessas séries seja diferente da outra. No caso de muito trabalho, pode-se trocar somente as sequências de tarefas.

Apresenta-se a cada equipe de participantes uma série de "recados" expostos (na verdade, são desafios), abertos um a um, na sua vez (o de cima, cobrindo os demais). Cada vez que se realiza um, passa-se a se conhecer o outro a ser cumprido. Vence a primeira equipe que cumprir todos os recados.

Observações: Esse jogo é uma variação da Carta de Prego, mas na sua própria regra vê-se a necessidade de ser mais dinâmico, de modo que pode ser aplicado como um JAG.
A animação competitiva desse jogo pode ser o ponto forte se não houver muita rivalidade entre os participantes. Uma boa tropa é aquela em que não haja rivalidade entre as Patrulhas, e sim, concorrência entre essas.

Sugestões: É importante ao Escotista dimensionar e apresentar em cada folha o tempo que cada tarefa deva durar para se dar prosseguimento à Reunião que tem mais coisas interessantes a serem apresentadas.

272. REDE

Tipo: Ativo Geral
Aplicação: Lobinhos, Escoteiros, Seniores e Pioneiros

Dentre os participantes, um será um "pedaço de rede" para pegar os demais, que serão os "peixes". Assim que cada um dos "peixes" for pego, passará a fazer parte da "rede", ou seja, os pegadores ficam de mãos dadas uns aos outros.

No caso da "rede" ser "rompida", isto é, quando as mãos se soltarem pelas mais diversas causas, o jogo deve ser interrompido até à recomposição da rede.

Observações: É um dos jogos mais divertidos, para todas as idades. É fácil de se jogar e serve muito bem para se fazer junto com meninos da comunidade.

Esse jogo permite observar que, quando a "rede" fica grande, fica mais difícil para os "peixes" se movimentarem ilesos. Em compensação, essa fica mais pesada e difícil de movimentar.

Sugestões: O sucesso desse jogo depende de dois fatores. Um é o local, que deve ser o menos acidentado possível, deve permitir-se correr muito bem, mas não deve ser muito largo. Uma quadra poli-esportiva é o ideal, mas um campo de futebol é totalmente desapropriado, pois a "rede" não consegue correr tão rápido atrás de determinadas pessoas. Também não podem ter no campo obstáculos, como árvores e pedras.

O outro fator é a quantidade de pessoas jogando. Um número reduzido de gente conduzir-lo-á, provavelmente, a uma frustração.

Certamente, o condutor desse jogo contará a história inicial de forma bem atraente: "era uma vez um laguinho, onde viviam muitos peixes. Um certo dia..."

273. REMADOR

Quantidade de Ajudantes: 1
Duração média em Minutos: 15
Número de participantes: 10 a 32

Local para Atividade: AR LIVRE
Modo: SUPERATIVO
Formação: EQUIPES, EM FILA
Material necessário: Nenhum

As patrulhas estão numa competição de remo. O submonitor é o patrão do barco, ou seja, ele dá o ritmo dos remos. O chefe pode falar algumas palavras do jargão náutico (marujo, popa, proa, etc) para realçar o clima.

Forma-se por patrulha. Cada patrulha é um barco, com cada elemento agachado com as mãos nos ombros do elemento à sua frente. O submonitor dará o ritmo da patrulha, gritando "direita" ou "esquerda". Os elementos da patrulha, então, movem o pé correspondente.

O chefe marca um percurso. As patrulhas devem ir até a meta e voltar ao ponto de partida. Quando um elemento da patrulha solta o elemento à sua frente, a patrulha naufraga. Com três (ou mais, depende da distância) naufrágios, a patrulha é considerada permanentemente naufragada e sai da competição.

Ganha quem chega primeiro. Em caso de empate, pode ser usado o número de naufrágios para o desempate.

274. RESGATE

local: meia quadra

material por patrulha: 3 bastões + sisal + garrafa c/ água

As Patrulhas deverão resgatar uma garrafa sem entornar seu conteúdo, que se encontra cerca de 4 metros atrás de uma linha usando apenas o material fornecido pela chefia. Para desenvolver o projeto devem fazer amarras paralelas, emendando 3 bastões e na ponta do bastão da extremidade aplicar um nó de correr (ou outro nó que permita uma laçada corrediça). Após colocar o laço do nó de correr na boca da garrafa devem puxar o nó de forma a prender a garrafa e então, cuidadosamente tirá-la para traz da linha limite.

275. RESPONDE OU PASSA

Aplicável: Escoteiro, sênior, pioneiro.
Tempo de duração: Indeterminado.

Número de participantes: No mínimo duas patrulhas

Este jogo é similar com os diversos existentes na TV. Sorteia-se uma patrulha para começar a responder. Se ela souber ganha o ponto e continua respondendo. Se não souber passa para outra patrulha. Se a outra não souber repassa a outra patrulha, e assim consecutivamente até voltar a primeira patrulha. Caso alguma patrulha consiga responder continua respondendo. Quem responder e errar perde todos os pontos que já tinha obtido. Se ainda não tiver ponto fica com pontos negativos. Podem-se definir quantos pontos valem cada pergunta. Pode-se ou não dizer as opções de resposta. Quando a patrulha passa, o valor da pergunta dobra. Podem-se criar outras perguntas além das abaixo, que são sobre leis e história do escotismo. Pode-se também dar algum prêmio ao invés dos pontos, como balas ou bombons.

1 – Quando nasceu Robert Stemphenson Smyth Baden-Powell?
a) 30 de fevereiro de 1830
b) 22 de abril de 1500
c) 17 de fevereiro de 1878
d) 22 de fevereiro de 1857

2 – Onde nasceu BP?
a) Quênia
b) Moscou
c) Londres
d) Rio de Janeiro

3 – Qual era a profissão do pai de BP, Reverendo H. G. Baden-Powell?
a) Escotista
b) Carpinteiro
c) Jogador de Futebol
d) Coronel do exército Holandês

4 – Quantos irmãos e irmãs BP teve?
a) nenhum
b) dois
c) quinze
d) seis

5 – Em qual escola BP ingressou em 1870?
a) Charterhouse
b) Mafeking
c) Transvaal
d) Pretoria

6 – Onde aconteceu o Primeiro Jamboree Mundial?
a) África do Sul
b) México
c) Estados Unidos
d) Inglaterra

7 – Onde foi a última residência de BP?
a)África
b) Kênia
c) Itália
d) Brasil

8 – Qual é a segunda lei escoteira?
a) O escoteiro é limpo de corpo e alma.
b) O escoteiro está sempre alerta para ajudar o próximo.
c) O escoteiro é leal.
d) O escoteiro é cortês.

9 – Qual é a quinta lei escoteira?
a)O escoteiro é limpo de corpo e alma.
b) O escoteiro está sempre alerta para ajudar o próximo.
c) O escoteiro é cortês.
d) O escoteiro é amigo de todos e irmão dos demais escoteiros.

10 – Como se chama o manual que BP escreveu em seis capítulos?
a) Escotismo para Rapazes
b) Manual do Escoteiro Mirim
c) Como Sobreviver na Selva

d) O Escoteiro.

11 – Quantos anos tinha BP quando foi promovido a General por ter vencido a batalha de Mafeking em 1900?
a) 43 anos
b) 73 anos
c) 53 anos
d) 83 anos

12 – Que obra escreveu BP em 1899 com fins militares?
a) Aids to Scouting
b) Ajudas ao Escotismo
c) Escotismo para Rapazes
d) Ajudas à Exploração Militar

13 – Para onde BP viajou com seu amigo McLaren e mais 20 rapazes para acampar em 1907?
a) Mafeking
b) Kênia
c) Ilha Brownsea
d) Transvaal

14 – A quem BP pediu primeiramente para assumir o ramo "Moças-guias"?
a) A sua irmã Agnes
b) A sua mulher Lady BP
c) A sua vizinha Gazette
d) Ao seu irmão William.

15 – Qual posição no futebol BP era perito e se tornou popular na sua Escola?
a) Atacante
b) Gandula
c) Goleiro
d) Cobrador de pênalti

16 – BP também tinha muita habilidade como:
a) Marceneiro
b) Técnico em informática
c) Cirurgião-dentista
d) Ator

17- Contra quem BP lutou na África em 1887?
a) Contra os Zulus
b) Contra Mandela
c) Contra extremistas islâmicos
d) Contra índios canibais

Repostas certas:
1-d
2-c
3-a
4-d
5-a
6-d
7-b
8-c
9-c
10-a
11-a
12-a, b e d estão corretas (a reposta "a" é o nome em inglês, "b" e"d" são traduções aceitáveis.
13-c
14-a (BP primeiramente pediu a sua irmã que assume, tempos depois sua mulher foi quem assumiu)
15-c
16-d
17-a

276. REVEZAMENTO COM PERGUNTAS

Tipo: Revezamento Aplicação: Lobinhos, Escoteiros, Seniores e Pioneiros

MateriaisUma sacola com pelo menos uma pergunta para cada participante colocada em papel dobrado, uma separada da outra, e uma com as respostas colocadas do mesmo jeito.

Formam-se os participantes em equipes em filas. Cada elemento de cada equipe, na sua vez, parte para catar uma pergunta numa sacola e procurar a resposta em outra, vendo uma por uma, pegando a correta e guardando as demais da forma como estavam. Corre, então, para a sua equipe para permitir ao próximo poder cumprir o trajeto.

Observações: Esse jogo é bom para a aplicação das etapas teóricas (Livro da Jângal, História de BP, Escotismo Mundial etc.).

Sugestões: Os Escotistas, querendo, podem tanto colocar uma só sacola para toda a Seção como uma para cada equipe, com sua correspondente de respostas ou não. O jogo é flexível nesse ponto. Porém, é importante que o jovem realmente guarde as respostas que não correspondem à pergunta que ele tem nas mãos da forma que a encontrou: dobrada uma a uma e dentro da sacola.

Esse tipo de jogo induz ao jovem a ganhar pela pressa, e, na verdade, a vitória se dá à equipe que tiver o maior número de respostas corretas. Em casos de empate, então o vitorioso é o que foi o mais rápido. É bom que os jovens sejam avisados disso antes ou depois do jogo, a depender do estilo que o Escotista adota para educar seus jovens.

277. REVEZAMENTO ACROBÁTICO

Os jovens vão pulando com o pé direito e voltam com o pé esquerdo até uma distância de cerca de 15 metros. Depois eles vão pulando com os dois pés e voltam engatinhando. Só depois das duas voltas (uma de cada forma) seguem os seguintes.

278. REVEZAMENTO CHINES

Material: 4 bolas e 4 sisal

1)Formar filas;
2) Os primeiros de cada equipe partem para cumprir uma determinada distância.
3) Devem levar uma bolinha entre os joelhos e 40 cm de sisal sobre o lábio superior;
4) Voltar para que o próximo cumpra o seu revezamento.
5) Assim sucessivamente, até o final da equipe.
6) Vence equipe mais rápida.

279. REVEZAMENTO COM OBSTÁCULOS

Tipo: Revezamento
Aplicação: Lobinhos, Escoteiros, Seniores e Pioneiros
Materiais: Pranchetas com papel e lápis para os Escotistas.

É o nome que se dá a uma série de jogos de revezamento onde se colocam vários obstáculos a serem vencidos. Quanto mais originais os obstáculos, melhor será o jogo.

Sugestões: Os obstáculos aí colocados podem ser muito bem etapas (principalmente de Destreza para Lobinhos) a serem cumpridas.

Algumas outras:

- caminhar sobre latas presas em barbante;
- caminhar sobre pernas de pau;
- atravessar um trecho usando uma molinete preso a um cabo fixo;
- atravessar um trecho com uma "falsa baiana";
- atravessar um trecho pulando de galho em galho de árvores;
- outros desafios que dependam do terreno onde se dá as atividades.

280. REVEZAMENTO DA PONTARIA

Material: Quatro baldes e 30 pedrinhas

1)Formar filas para o revezamento.
2) Ao sinal do apito o primeiro parte, corre até uma linha e joga uma pedrinha num balde.
3) Se não conseguir, pega a pedra onde estiver e retorna à linha até conseguir.
4) Retorna à fila para que o segundo também realize a tarefa.
5) Vence equipe mais rápida.

281. REVEZAMENTO SIMPLES

Local: meia quadra
material: canetas por patrulha, quadros negros ou algo que o substitua, cartões com os nomes do que deve ser desenhado - média de 8 por patrulha.

O primeiro sorteia um cartão com o nome do que deve desenhar, corre até um quadro negro e faz o desenho. Assim que sua patrulha acertar o que o desenho significa, ele retorna e o seguinte segue. Vence a patrulha em que acabarem os cartões primeiro, ou a que, após o tempo do jogo tiver acertado o maior número de desenhos.

Obs: ao invés de objetos podem ser solicitados desenhos mais abstratos, como verbos (andar, vestir, falar), sentimentos, personalidades. Não vale uso de escrita nos desenhos.

282. RONDA NOTURNA

Faixa etária: 11 a 14 anos
Forma de participação: Pequenos grupos
Área de crescimento: Caráter
Objetivos: Fazer com que o jovem reconheça e expresse seus temores e ansiedades.

As Patrulhas divididas em duplas farão durante a noite em um acampamento, uma ronda noturna a cada 30 min. Durante este tempo o jovem poderá se deparar com situações de temores e ansiedades. Pela manhã uma conversa rápida, informal e individual, o Chefe poderá avaliar a atividade, fazendo com que o jovem reconheça seus temores.

283. RUGBY

Tipo: Ativo Geral
Aplicação: Lobinhos, Escoteiros, Seniores e Pioneiros
Materiais: Uma bola de futebol. A bola oval, usada no futebol americano, pode ser usada, mas não é característica do rugby.

Jogo de futebol em que a bola é conduzida sob os braços no estilo do futebol americano, valendo agarrar o jogador.

Observações: O rugby possui regras próprias registradas em associações internacionais. Um jogador profissional desse esporte não se negaria a dar uma explicação mais detalhada desse esporte. Porém, na falta de conhecimentos mais detalhados, basta jogar como o Futebol Americano mas com a bola redonda, ou então como um handball mais violento.

Sugestões: Os jogos violentos devem ser usados no Escotismo, pois é uma excelente maneira de extravasar disciplinadamente as suas energias. Entretanto, ao contrário do nosso futebol comum que até permite uma faixa etária mais larga, os Ramos nunca devem ser misturados.

Da mesma forma, esse jogo não deve ser aplicado entre Grupos Escoteiros diferentes, pois cada um se acostuma com o seu próprio nível de truculência, o que pode causar sérias animosidades entre os Escoteiros, o que ninguém, na realidade deseja.

O número de pessoas que compõe cada time não é muito importante, desde que seja mais que sete. Menos que isso o jogo pode ficar monótono.

284. SALVAR OS COMPANHEIROS

Tipo: Revezamento
Aplicação: Lobinhos, Escoteiros, Seniores e Pioneiros

Regra: Formam-se em equipes, destacando-se os dois mais fortes de cada uma, com os demais aguardando. Cada dupla "salva" um companheiro, carregando-o, um segurando pelas costas e outro pelos pés, voltando para pegar os que restam.

Observações: Esse jogo, apesar de extremamente simples, guarda um segredo de vitória atrás da disciplina das equipes, pois não vale somente ser forte para conduzir, com o companheiro, uma terceira pessoa da sua equipe. Essa pessoa deve também colaborar em ser carregada, não adotando posições que dificultam a dupla em carregá-la.

Sugestões: De acordo com o Ramo, podem ser adotados alguns obstáculos a serem vencidos, pode-se montar, antecipadamente, macas de diversas qualidades para o jogo (para isso, pode se adotar um jogo diferente, de "montar macas", onde não só ganha a primeira a ser montada como também a mais bem feita), ou até escolher uma só pessoa para carregar o companheiro, que não pode ser mexido, havendo aí um revezamento a nível de equipe, para não sobrecarregar o mais forte. Esse jogo é um bom indicativo das aplicações de técnicas, de disciplina e de força entre os jovens.

285. SALVEM AS ÁRVORES

Tipo: Revezamento
Aplicação: Lobinhos e Escoteiros

Os participantes formam-se em equipes. O líder de cada uma será um "carrinho de mão" (não vai andar como tal), e o segundo da fila será uma "árvore". Os demais serão "jardineiros". Os "carrinhos" devem carregar as "árvores" nas costas, à guisa de uma mochila, ida e volta, passando por um trajeto pré-definido. Feito o trajeto, quem era "árvore" passará a ser "carrinho", "carrinho" passará a ser "jardineiro" no final da fila e o "jardineiro" da vez passará a ser "árvore". O jogo termina quando cada um já ter feito de tudo.

Observações: Essa é uma forma de se passar uma mensagem, principalmente para Lobinhos e Escoteiros mais novos. Não deixa de ser divertido, mas, analisando-se bem, pode se reparar que é um jogo igual a muitos outros, mudando somente o "fundo de cena", isto é, em vez de se ser um "cavalo", passar-se-á a ser um "carrinho".

Sugestões: O mesmo jogo, com outro nome e outra mensagem, pode ser passado a outros Ramos. Para o Lobinho, a mensagem ecológica é de grande impacto enquanto que, para

Seniores, o maior impacto seria a aplicação de um projeto ambientalista. Isso não quer dizer que um Lobinho não deva, também plantar uma árvore, também.

286. SCALPS

Material: Lenços Escoteiros

Todos passam o lenço pelo cinto ou prendem na borda da bermuda. Os lenços devem ficar bem visíveis e não deverão ficar amarrados. O jogo se desenrola na tentativa dos jovens retirarem os 'scalps' dos outros, evitando que o seu próprio seja retirado.

287. SEM PRECONCEITO

Este jogo favorece a quebra de barreiras entre as pessoas. Dispõe-se o grupo numa roda onde cada elemento está voltado para as costas do que está à sua frente. Ao sinal, começam todos a cantar e a andar (dançando) ao ritmo de uma canção escolhida.

Cada vez que aquela termina (ou chega a um refrão), o animador indica ao grupo uma nova ação que devem realizar em simultâneo com o andar, repetindo-se até nova ordem ser dada.

As ordens podem ser, por exemplo, pôr as mãos na cabeça do elemento da frente, agarrar os seus joelhos, os ombros, a cintura, o umbigo, etc. Ao chegar a esta fase o animador manda unir as pontas dos pés com os calcanhares do da frente. Logo, sem mudarem de posição, manda agarrar o umbigo do que está adiante do da frente; o jogo pode continuar dando outra volta sem mãos e, mesmo, se o grupo ainda se mantém de pé, pode ser sugerido que dêem a volta na mesma posição, mas a andar para trás.

288. SENTAR EM GRUPO

Objetivo do Jogo: Todo o grupo sentar em circulo de uma só vez mantendo o equilíbrio.

Propósito: Perceber a importância e a força do trabalho em equipe e da cooperação.

Recursos: sala grande, quadra ou ao ar livre.

Número de participantes: Este jogo atinge bons resultados com grupos acima de 15 pessoas.

Duração: cerca de 15 minutos.

Descrição: Peça para que os participantes em pé formem um círculo voltados para dentro dele. Agora pede-se que todos virem para a direita, de modo que cada um fique de frente para as costas do colega, como numa fila circular. Cada um deve juntar a ponta dos pés nos calcanhares do colega á sua frente, colocando as mãos na cintura dele;

O escotista contará até três pausadamente, e as pessoas devem senta-se nos joelhos de quem está atrás, vagarosamente. Todos ao mesmo tempo; Se alguém perceber que vai perder o equilíbrio deve comunicar ao grupo, imediatamente. Tentar várias vezes até que consigam atingir o objetivo.

Quando houver um equilíbrio, uma coesão no grupo, o escotista solicitará que todos soltem a mão direita e levantem para o alto. Em seguida, a mão esquerda. Finalmente pede-se a todos que coloquem a mão na cintura do colega a sua frente e, após a contagem até três, por parte do escotista, levantam-se todos juntos, vagarosamente. Repete-se então o mesmo processo, porém de olhos fechados.

Dicas: O grupo perceberá que o equilíbrio conjunto impede que alguém caia ao chão. É importante distribuir as pessoas de acordo com o peso e altura proporcionais, para que possam sentar-se com tranqüilidade.

289. SER HUMANO

Quantidade de Ajudantes 1
Duração média em Minutos 20
Quant. mín. participantes 10
Quant. máx. participantes 32
Modo MODERADO

Local para Atividade INTERNA E EXTERNA
Formação EQUIPE
Material: FOLHAS DE PAPEL A4 OU CARTA; CANETAS HIDROCOR OU LÁPIS DE CERA; TESOURAS

Regras para Atividade
Duas equipes são designadas. Cada uma vai para lugares diferentes.

A equipe (A) terá que compor um Ser Humano que tenha pés, mãos, pernas, braços, tronco, cabeça, orelhas, nariz, boca, olhos, cabelo e pescoço. Farão o trabalho juntos mas cada parte será feita por um elemento, sendo que um mesmo elemento poderá fazer mais de uma parte.

A equipe (B) fará a mesma coisa só que trabalharão longe um dos outros sem a possibilidade de se comunicarem.

Ao final de um determinado tempo as partes são unidas e verifica-se como fica cada Ser Humano.

290. SIGAM O AZIMUTH

local: livre material por patrulha: Bússola, prancheta e papel quadriculado.

Cada patrulha recebe uma folha de papel quadriculado na qual devem desenhar a rosa dos ventos, com os pontos cardinais e colaterais. Em seguida marcam no centro da folha o ponto A. A partir daí devem seguir as orientações dadas pelo chefe, seguindo o azimuth ditado pelo chefe. Para o cálculo de distância deve ser levado em consideração que cada quadrado vale por 100 metros, mesmo que não seja percorrido inteiro. Da mesma forma, um ponto sempre se iniciará em um dos ângulos da quadrícula, e nunca nas laterais. Isto leva há alguns "arredondamentos" de grau. De qualquer forma o jogo é interessante, facilita o treino para a confeção do mapa de percurso de gilwell e os jovens gostam.

Dois roteiros, cada um levando ao final a um desenho diferente. Invente os seus.

desenho 1
A - 90º / 700 m B - 60º / 300 m C - 270º / 300 m D - 345º / 200 m
E - 270º / 500 m F - 225º / 300 m G - 90º / 200 m H - 180º / 1000 m I - 90º / 200 m
J - 180º / 200 m K - 90º / 400 m L - 360º / 200 m M - 90º / 200 m N - 360º / 200 m
O - 270º / 100 m P - 360º / 100 m Q - 90º / 100 m R - 360º / 200 m S - 90º / 200 m
T - 360º / 200 m U - 270º / 300 m V - 360º / 200 m X - 90º / 100 m Z - 315º / 100 m

desenho 2
A - 30º / 300 m B - 150º / 300 m C - 320º / 200 m D - 220º / 200 m
E - 300º / 200 m F - 160º / 200 m G - 240º / 300 m H - 120º / 300 m I - 200º / 200 m
J - 60º / 200 m K - 150º / 300 m L - 30º / 300 m M - 120º / 200 m N - 330º / 200 m
O - 60º / 300 m P - 300º / 300 m Q - 40º / 200 m R - 240º / 200 m S - 180º / 100 m
T - 225º / 200 m U - 360º / 200 m V - 135º / 200 m X - 300º / 200 m Z - 360º / 100 m

291. SOM DO SILÊNCIO

Tipo: Intelectual
Aplicação: Lobinhos, Escoteiros, Seniores e Pioneiros

Todos os participante ficam de olhos fechados e em silêncio por cinco minutos. Depois, por equipes, põem no papel todos os sons escutados.

Observações: Esse jogo desperta eficazmente a educação dos sentidos.

Sugestões: Aplicado num Fogo de Conselho, sem ter de colocar nada no papel, apenas dizendo ao Mestre de Cerimônias o que foi escutado sem espírito de concorrência, esse jogo leva os participantes a um clímax místico muito elevado.

Recomenda-se aplicar esse jogo em atividades de campo com uma temática religiosa.

292. TACOS



O "jogo de tacos" que conhecemos é obviamente derivado do "cricket" inglês. Necessita-se de uma bolinha de borracha (as de tênis são as ideais...) e um par de "tacos" de madeira. Estes podem ser feitos de bambu, ripas ou qualquer outra madeira resistente que se tenha à mão. Devem ter peso e tamanho compatíveis com o dos jogadores que irão utilizá-los. A partida ocorre entre duas duplas, que se revezam na posse do taco e da bola. Como somente quem tem a posse do taco pode marcar pontos, a equipe que está na posse da bola deve fazer tudo para "tomar" o taco.

A uma distância não muito grande, talvez uns 30 metros (essa distância pode variar conforme a composição das duplas, masculino / feminina. Adulto / criança, crianças pequenas, etc), cada equipe marca no chão, com giz ou outro material, uma "cela", que nada mais é que um círculo no chão. Diâmetro aproximado de um metro. Dentro da "cela" fica a "casinha", uma armação com três gravetos de madeira, ou uma lata de refrigerante, enfim, algo que possa ser derrubado.

REGRAS

A disputa pelo taco no início do jogo. Dentre as várias formas de se decidir que dupla iniciará o jogo com a posse do taco:

1. Devem ser feitas duas linhas paralelas no chão, que tenham aproximadamente 2,5 metros de distância entre si.
2. Posicionados atrás de uma dessas linhas, um jogador de cada dupla deverá lançar um taco, sendo que os jogadores devem fazer com que seus

respectivos tacos se aproximem ao máximo da outra linha, sem ultrapassá-la.
3. O jogador que posicionar seu taco o mais próximo a linha assegura a posse do taco a sua dupla.
4. Cada dupla decide que jogador fará a disputa
5. Se o taco de algum jogador ultrapassar a linha, este terá automaticamente perdido a posse do taco.
6. Para que seja decidido que dupla atirará o taco primeiro, basta "um par-ou-ímpar".

Este tem a função de defender a "casinha" da bola lançada pelos adversários. Ao mesmo tempo, acertando-se uma tacada, fazendo-se com que a bola corra para longe, pode-se tentar marcar um ponto. Para isso, a equipe dos tacos deve trocar de lugar, isto é, devem correr em direção a "cela" e a "casinha" opostos a que se encontram defendendo, e durante o percurso, bater um taco no outro.

Cada lançamento da bola, visando a "casinha" colocada no lado oposto, deve ser feito tomando-se por base a casinha mais próxima. Não se pode ultrapassá-la para se efetuar o lançamento. Feito este, o defensor da casinha visada pode tentar rebater a bola lançada, mas não é obrigado a fazê-lo. Se não acertar, o jogador adversário que está atrás da casinha visada, passará a ter a posse da bola e fará o lançamento contra a casinha oposta.

O jogador que está com o taco, deve mantê-lo sempre dentro da cela, sob pena de ser "queimado" pela bolinha jogada pelo adversário e assim, entregar o taco. Assim, "toma-se" o taco do adversário:

- Derrubando-se a "casinha", num lançamento;
- Queimando-se o jogador que não estiver com o taco na "cela";
- Se ao tentar rebater uma bola, esta, após tocar o taco, for para trás da casinha protegida pelo jogador que tentou a rebatida. Neste caso a "entrega" do taco só ocorre se isto acontecer por três vezes;
- Se após uma rebatida, um dos jogadores da dupla que está lançando a bola conseguir recuperá-la ainda no ar, isto é, antes que ela toque o chão;
- finalmente, se um dos jogadores que está com o taco, derrubar a "casinha" que tem obrigação de defender.

Quando se acerta uma tacada, o jogador que lançou a bola pode tentar interceptar

a trajetória da mesma, a fim de ficar mais perto da "cela" do adversário. É a única possibilidade de se fazer um lançamento à frente da "cela". Neste caso, podem os jogadores defensores pedir "dois tacos". Os atacantes podem pedir "um taco". Leva quem gritar primeiro... Nesse momento, os dois defensores "cruzam" os tacos à frente da casinha a ser defendida, mas não podem mover os tacos. Esta estratégia deve ser usada somente me lançamentos muito próximos... Obviamente, em caso de rebatida, os jogadores devem voltar às suas "celas" antes de iniciar a corrida para a marcação de pontos.

O jogo termina quando se atinge o número de pontos combinados (3, 5, 7, 10, etc...) sendo que no último ponto, os tacos devem ser colocados cruzados no meio do caminho entre as duas "celas".

Lembrete: cuidado com as vidraças !

Variante:
A bola é lançada com as mãos, mas deve ser defendida com os pés (nem sempre dispomos de bons tacos)

As regras são basicamente as mesmas, com a obvia diferença de que não é preciso bater os tacos (que não existem mesmo...) para marcar pontos, bastando a troca de bases.

293. TARTARUGA GIGANTE

Lobinhos também têm vez nos Jogos Cooperativos. Este é um jogo simples, mas que as ajuda no exercício da cooperação.

Objetivo do Jogo: Mover a tartaruga gigante em uma direção.

Propósito: Brincar cooperativamente, compartilhando os valores da alegria pela brincadeira, da simplicidade, da parceria e da união para caminhar juntos.

Recursos:

- **Um tapete grande ou algo como uma folha de papelão, um colchão, um cobertor ou outro material apropriado.**
- **Número de participantes: mínimo de 3, máximo de 8 por tapete.**

Duração: Crianças nessa faixa etária adoram repetir e repetir o jogo. Quando elas não quiserem mais continuar o jogo acabará por si só.

Descrição: O grupo de crianças engatinham sob a "casca da tartaruga" e tentam fazer a tartaruga se mover em uma direção.

Dicas: No começo as crianças podem se mover para diferentes direções e pode demandar algum tempo até que elas perceberem que têm que trabalhar juntas para a tartaruga se mover. Mas não desista. Repita outras vezes, em outros dias e, se necessário, faça um "ensaio" com elas sem estarem carregando a casca.

Um desafio maior pode ser ultrapassar "montanhas" (um banco) ou percorrer um caminho com obstáculos sem perder a casca.

294. TELÉGRAFO

Faixa etária: 11 a 14 anos
Forma de participação: Patrulha
Área de crescimento: Intelectual
Objetivos: Fazer com o Escoteiro aprenda a usar a bússola de outras maneiras e a conhecer um pouco das invenções.

O Chefe conta uma história do Velho Oeste onde era necessário construir a linha de telégrafo, mas com um detalhe, deverá ser em linha reta. Parece fácil, mas não é.

Peça para que a Patrulha estaqueie uma linha reta numa direção determinada (ex. 400 passos em direção Oeste), devendo-se colocar uma estaca (cabo de vassoura) a cada 40 passos, e amarrando um barbante ou sisal em cada estaca. A Patrulha avança olhando a bússola, não sendo permitido olhar para trás (pois está uma neblina terrível e não se consegue ver nada). Quando tiverem terminado olharão para trás, para ver a "linha reta" que fizeram. Vence a Patrulha que menos desvio fez.

Esta atividade pode ser feita também à noite (durante um acampamento) pois o inimigo não os verá (os índios Sioux). Para poderem ver em qual direção estão indo usarão um lampião apenas para aquele que vai à frente e uma lanterna para os que ficam atrás orientando, se é mais para a esquerda ou direita olhando na bússola.

Para enriquecer esta atividade o Chefe pode contar antes a história do inventor do Morse, e qual é o processo utilizado para transmitir uma mensagem.

295. TELÉGRAFO BALÍSTICO

Tipo: Revezamento Aplicação: Lobinhos
Materiais: Uma bola de tênis ou frescobol (tênis de praia) para cada Matilha.

Os Lobinhos são formados em Matilhas. Os primeiros da fila recebem uma bola e lançam-na para o último, passando sobre os Companheiros. Enquanto correm para o último lugar da fila, a bola é passada sob as pernas dos demais até ao Lobinho da frente, que a lança para o último etc. Termina quando todos tiverem lançado e recebido à bola.

Observações: Esse jogo é aplicável depois de se dar o adestramento de lançamento de bola nas Reuniões de Alcatéia.

Sugestões: O nome "Telégrafo Balístico" deve-se unicamente à história contada para os Lobinhos antes do jogo. O tema pode ser outro, então o jogo pode ser apresentado com um outro nome.

296. TOQUE AMIGO

Esta dinâmica tem como idéia promover a comunhão entre as pessoas e o compartilhar entre irmãos. Primeiro a tropa deve ser dividida em duplas, que com os olhos fechados sentem o companheiro em alguns minutos com as mãos, verificando a forma do rosto, braços, olhos, respiração, abraçam o companheiro e então abrem os olhos olhando firme para o outro.

Depois, já formados em círculo é passado uma broa, daquelas durinhas e redondas. Cada um tira um pedaço e come passando par o outro, enquanto um texto sobre o assunto deve ser lido:

> *Apertei a mão de meu amigo, Senhor,*
> *E bruscamente, olhando aquele semblante triste e preocupado, fiquei com medo*
> *De Tua ausência em seu coração.*
> *Senti o mesmo mal estar que sentiria diante de um tabernáculo fechado se ignorasse que estivesses ali dentro.*
> *Se não estivesses ali Senhor, estaríamos separados.*
> *Pois sua mão em minha mão seria apenas carne sobre carne.*
> *E seu coração para o meu coração, o de um homem para outro homem.*
> *Quero tua vida para ele ao mesmo tempo em que para mim.*
> *Pois quero que meu amigo seja, graças a Ti, meu irmão;*

Depois a discussão é aberta e todos devem relatar o que sentiram.

297. TOURO NO ESCURO

Material: Lenços escoteiros e um sino (ou molho de chaves, pedras dentro de uma lata, presa por um fio).

As equipes formam um círculo, e dentro dele é colocado um "touro", que tem por objetivo mudar de local sem ser pego, durante 1 minuto (o tempo será definido entre o aplicador e as equipes). Todos terão os olhos vendados, e o "Touro" receberá o sino para colocar no pescoço.

As mãos do "Touro" são amarradas para trás, e ele terá 3 chances para ficar livre dentro do tempo estipulado. Nenhum dos jogadores poderá sair de dentro do campo de jogo, previamente delimitado. O "Touro" vencerá se conseguir seu objetivo.

Nota: Este jogo poderá ser incluído em Sentidos - Audição

298. TRANSPORTE SEM MÃOS

Os jogadores juntam-se aos pares. Cada par deve transportar ou passar a outro par um mínimo de quatro objetos diferente, mas sem utilizar as mãos (só ao princípio, quando se pega no objeto). Podem-se utilizar objeto diversos, desde naturais como frutas (laranjas, maçãs, etc.) até objetos manufaturados como arcos, blocos de esponja, bolas, etc.

As estratégias de transporte também são livres: caminhar dois a dois com o objeto frente a frente; ombro com ombro; peito com peito; traseiro com traseiro; anca com anca; etc. Logo que os objeto tenham sido passados, trocam-se os pares e continua-se o jogo.

O jogo pode realizar-se depois com grupos de mais elementos e também se podem introduzir novas regras.

299. SIGA O SOM

Tipo: Ativo Aplicação: Lobinhos, Escoteiros, Seniores e Pioneiros
Materiais: Quatro chocalhos exatamente iguais, com o som o mais próximo possível da cascavel. Os chocalhos com sinetes dentro fazem um som pontual, fácil de ser seguido. Bolsas e pano ou papel para abafar os sons dos chocalhos escondidos.

Um chocalho é mostrado e balançado para os participantes para que todos sigam. Os olhos dos participantes, então, são vendados e eles devem seguir o condutor somente pelo som do chocalho que ele balança. Só que há mais três chocalhos idênticos, não revelados, que também são tocados e atrapalham os sentidos. Cada um é tocado em harmonia com os demais justamente para atrapalhar os participantes que, aos poucos, no final, se juntam. Aí, os chocalhos secretos deixam de funcionar, ficando somente aquele apresentado, no local onde se deseja que todos alcancem.

Observações: Esse jogo, para ter sucesso, precisa de pelo menos três Escotistas para ajudar ao condutor. É, preciso, inclusive, fazer um ensaio prévio, em portas fechadas, para se garantir que tudo dê certo.

É importante, também, que se faça os participantes "passearem" bastante antes de se chegar ao destino desejado.

É importantíssimo haver silêncio entre o condutor do jogo e seus auxiliares.

Sugestões: Esse jogo promove, entre os participantes, uma belíssima viagem ao desconhecido, pois eles ficam exatamente perdidos entre sons tão semelhantes. Alguns não são capazes de identificar a presença de um outro chocalho, se o jogo tiver sido bem conduzido.

Para a coroação final do jogo, aproveita-se e faz-se outro, tipo Jogo do Kim, ou então pergunta-se que outros sons ouviram além do chocalho.

Vale, também, a pena perguntar a sensação que cada um teve no decorrer da aventura. Com um diálogo bem conduzido, pergunta-se o que cada um fez e o que cada um sentiu. Se um dos participantes perguntar se não houve então mais de um chocalho, então revela-se a verdade gradativamente. Senão, espera-se para mostrar todos os chocalhos só no fim do diálogo.

É interessante que os auxiliares do condutor não estejam por perto do grupo enquanto se mostra, no início, o chocalho, e que também não fiquem por perto na hora do diálogo, para que a descoberta de mais de um chocalho, logo, mais de um participante, seja deduzida pelos sentidos, e não pelos olhos maliciosos que os Escotistas não deixam de ter nessas horas, e que os jovens não deixam de perceber.

300. SOBREVIVENTES

Grandes Jogos
Quantidade de Ajudantes 6

Duração média em Minutos >60
Quant. mín. participantes 32

Quant. máx. participantes
Local para Atividade Ar Livre
Atmosfera para Atividade Noturna

Material: 4 jogos de canudos (cada jogo de uma cor), pedras.

Fundo de Cena
Num planeta do sistema solar de alfa centauri, chamado nebulom, haviam 4 raças distintas (podem ser mais ou menos); eram elas:

Os Trideos, povo dos mares e das ilhas, que regia o que sob a água estivesse;
Os drakios, feroz povo das estepes e dos desertos;
Os Klingous, guerreiros das montanhas, senhores das alturas;
Os Faunons, tribo das florestas, conheciam o verde como ninguém;

Após o grande apocalipse, todas as tribos procuravam pelo grande crânio (ou qualquer outro símbolo), ele havia sido roubado do altar sagrado e aquela tribo que conseguisse juntar todas as partes do amuleto que indica onde está o mesmo teria o direito de possuir o crânio e seria a grande dominadora das outras, pois ele tinha poderes inimagináveis, aquele que conseguisse recolocar o crânio no altar teria a supremacia, seria considerado o Senhor da Guerra, mas para isso precisaria enfrentar todas as tribos, num combate sangrento em uma arena mortal.

Regras para Atividade
Vamos as regras que o resto da historia é fácil de inventar:

1. Cada patrulha receberá de véspera, uma folha com as regras e a história, e a ela será dado o nome de uma das tribos;
2. Cada elemento da patrulha começa com uma vida, sendo que se pode dar mais duas (ou mais, a sua escolha) a vida consiste em um canudo com a cor de sua tribo (ou pedaço de lã atado no braço esquerdo ou um colar de lã com um pedaço de cartolina dizendo a qual tribo pertence) o monitor recebe uma vida especial, que pode ser um canudo com a cor de sua tribo + uma fita da mesma cor amarrada a este canudo.
3. Cada patrulha deverá achar um local para ser seu esconderijo, este local será feito com um círculo de +- 5m de diâmetro onde será feito o combate.
4. O objetivo do jogo é capturar os amuletos das outras patrulhas, e juntando todas as partes conseguiria o grande crânio (desde que o ache antes do final do jogo), ele deve ficar pendurado bem alto, e num local pouco provável de ser achado.
5. para conseguir os amuletos das outras patrulhas, os elementos devem capturar pelo menos 2 vidas de elemento e 1 de monitor, munidos destas, vão até alguma tribo inimiga, entregam estas para um chefe (deve haver um para cada tribo e mais um para controlar todo o jogo, quando um elemento perde sua vida, deve procurar o chefe da sua tribo para conseguir mais vidas) e desafia o campeão da tribo inimiga para o combate mortal.

O Combate:
Para cada tribo, deve ficar um elemento da patrulha dentro do circulo, acompanhado de um chefe, que será o juiz da luta (esta consiste em um jogo do lenço ou jacaré ou outro jogo rápido a sua escolha), o desafiante entrega as vidas capturadas para o chefe juiz e este inicia o combate, caso o desafiante vença, ele fica com o amuleto da tribo, as vidas que entregou ao juiz e mais a vida do campeão, então ele deve entregar o amuleto capturado para a sua tribo, para o seu campeão guardar (neste caso o campeão pode ficar com mais de um amuleto, e se ele perde, perde todos). Caso o desafiante perca, ele perde sua vida e as vidas que capturou para o campeão.

Importante
Nenhum elemento pode usar vidas de sua tribo para entregar para o combate, só valem vidas inimigas;

Conte muito bem a estória, pois se os elementos não estiverem no clima do jogo este perde a graça, seria interessante entregar somente a história antes do acampamento, a fim de que todos pudessem entrar no espírito e talvez caracterizarem-se para o jogo;

Ao final do jogo, pontua-se não somente a patrulha que capturou o crânio, mas tb as vidas capturadas, as vidas da patrulha que foram mantidas, quantos amuletos a patrulha conseguiu.

Para evitar os tradicionais (manheee to com medo), pode-se chamar mais um chefe, ou pioneiro, para ser um espírito errante (os INUATS), este tem o poder de puxar para o limbo qualquer elemento ocioso (com um simples toque, o espírito mata o elemento e o leva consigo para o limbo, ou seja, amarra o elemento pela cintura a sua cintura e fica vagando com ele pelo campo de jogo).

É de vital importância que todos os chefes participantes e monitores saibam bem as regras; para evitar falhas, pense em todos os furos que podem ocorrer e nas soluções para evitá-los antes do jogo.

301. SOBREVIVENCIA

Grandes Jogos
Quantidade de Ajudantes 4
Duração média em Minutos >60
Quant. mín. participantes 30
Quant. máx. participantes 50
Local para Atividade Ar Livre

Atmosfera para Atividade Noturna
Material: fitas : cores -->> verde, azul, amarelo, laranja, branco, vermelho, preto / cartões em cartolina no tamanho de 5 x 7,5 cm / placas de papelão de 25 x 30 cm / 20 etiquetas de comida / água

Regras para Atividade
Este grande jogo para Lobos mais velhos, Escoteiros e Seniores simula as pressões para a sobrevivência dos animais na cadeia alimentar. Você precisa entre 30 e 50 participantes para jogar, o que faz deste jogo uma boa atividade para grandes acampamentos. Uma das vantagens é que você pode adaptar a complexidade do jogo, de acordo com a idade dos participantes.

O jogo envolve um humano, fogo, doença, grandes e pequenos carnívoros e grandes e pequenos herbívoros. Isto requer alguns preparativos.

Dê a cada jogador um personagem, um papel no jogo. Em um jogo com 40 jogadores, a divisão será assim:
- Um humano
- Um jogador que é Fogo
- Um jogador que é Doença
- Cinco grandes carnívoros (onças)
- Sete grandes herbívoros (capivaras)
- Cinco pequenos carnívoros (graxains)
- 20 pequenos herbívoros (cinco de cada: preás, ratos, esquilos, tatus)

Você precisa de uma identificação colorida para cada grupo, uma faixa amarrada no braço serve. (pequenos herbívoros: verde; pequenos carnívoros: azul; grandes herbívoros: amarelo; grandes carnívoros: laranja; Doença: branco; Fogo: vermelho; Humano: preto).

Você precisa também preparar cartões de vida para os animais. Estas são as vidas que eles dão aos predadores que os apanhar. Para sobreviver no fim do jogo, um animal deverá ter pelo menos UM de seus próprios cartões de vida.

Quando um carnívoro é capturado, por exemplo, ele deve dar um de seus próprios cartões de vida - não um de algum herbívoro que ele capturou.

Nós damos a cada animal um barbante onde estão presos seus respectivos cartões de vida. Corte os cartões em cartolina no tamanho de 5 x 7,5 cm:
- grandes carnívoros: 1 cartão de vida cada
- grandes herbívoros: 3 cartões de vida cada
- pequenos carnívoros: 4 cartões de vida cada
- pequenos herbívoros: 6 cartões de vida cada

Nas árvores, marque 10 estações numeradas de comida e água. Use placas de papelão de 25 x 30 cm, onde deverão estar presas 20 etiquetas de comida/água marcadas com o número da estação.

Os herbívoros procuram as árvores para encontrar estas estações e pegar uma etiqueta.

Para sobreviver no final do jogo, um herbívoro deve recolher uma etiqueta de cada estação. Avise que existem menos etiquetas que herbívoros, uma simulação da competição por comida no mundo natural.

Como Jogar

Inicie o jogo numa área central, onde um chefe fica para controlar as idas e vindas com um apito. Todos os animais devem ter um lenço escoteiro preso pelo cinto nas costas. Um predador faz uma captura puxando fora o lenço de sua presa. Explique o jogo e os sinais de apito (um silvo significa o início do jogo, dois silvos significa fim do jogo, por exemplo). Dê tempo para as perguntas, quando todos estiverem prontos, envie os pequenos herbívoros para iniciarem sua busca por comida e água.

Para o jogo ficar mais interessante, demarque uma grande área contendo diversos tipos de vegetação como campo aberto e mato, onde os herbívoros possam se esconder.

Depois de alguns minutos de jogo, envie os graxains para caçar os pequenos herbívoros. Quando um predador captura sua presa puxando seu lenço fora, esta deve dar um cartão de vida (não uma etiqueta de comida/água) para o predador. Presas que ainda possuem vidas devem recolocar o lenço e retomar sua busca por comida e água. Um animal que perde todos seu cartões de vida morre e retorna ao local de início para aguardar o final do jogo. Para sobreviver, um graxaim deve possuir 6 cartões de vida de pequenos herbívoros no final do jogo.

Passados mais alguns minutos, envie as capivaras. Elas também devem procurar pelas estações de água/comida e recolher uma etiqueta de cada para sobreviver. Graxains são muito pequenos para capturar capivaras.

Quando as capivaras já estiverem escondidas, envie as onças. Elas podem pegar qualquer animal. Para sobreviver, uma onça deve capturar pelo menos duas capivaras e três pequenos animais (inclusive graxains).

Após algum tempo, envie o Fogo e a Doença. Eles podem atacar qualquer animal, e como os predadores, basta puxar o lenço da presa para isto. Eles, é claro, não precisam de comida ou água.

Finalmente, envie o humano, como estes têm armas, basta ele se aproximar uns 10 metros de um animal para matá-lo. Estes animais estão mortos e fora do jogo, não importando o número de cartões de vida que possam vir a possuir. Encerrado o tempo estipulado, toca o sinal de fim de jogo.

Quando todos estiverem de volta ao centro, conte os sobreviventes; animais que não foram mortos pelo humano, que mantém pelo menos um de seus cartões de vida, e encontrou comida/água suficiente, se for predador, ter recolhido suficientes cartões de vidas de suas presas.

O segredo agora é sentar e discutir o jogo para torná-lo uma experiência real de aprendizagem. Fale sobre a competição pela comida escassa e o que aconteceu quando os predadores começaram a aparecer. Como os herbívoros se sentiram? Como se sentiram os predadores? Fale sobre a devastação causada pelo humano. Embora o jogo use uma arma como símbolo, leve os participantes a discutir as diferentes formas com que os humanos afetam a vida selvagem - destruição do habitat de animais, poluição, etc. Com os membros mais velhos, relacione o número de animais vivos e humanos.

Adaptações

Você pode mudar os elementos do jogo de acordo com as habilidades do grupo. Com jogadores mais novos, por exemplo, você pode simplificar as coisas reduzindo a competição por comida (fornecendo mais etiquetas de água/comida). Com jogadores mais velhos, pode-se introduzir o conceito de companheirismo. Dê a cada animal um cartão de macho ou fêmea e antes de procurar por comida, eles devem procurar por outro de sua própria espécie e trocar seus cartões de macho ou de fêmea.

Jogadores mais velhos podem jogar também num local mais selvagem e com vegetação maior, estando até alguma estação de água/comida em cima de uma árvore.
É importante explicar cuidadosamente a diferença entre os cartões de vida e as etiquetas de água/comida.

302. TELEFONE SEM FIO

Tipo: Intelectual Aplicação: Lobinhos, Escoteiros, Seniores e Pioneiros
Materiais: Mensagens previamente escritas para serem passadas sem serem mostradas.

Põe-se todos os participantes em uma única fila, onde o primeiro recebe uma pequena mensagem (um provérbio ou um versículo bíblico seriam os ideais) da boca para o ouvido. Esse, então, retransmite-a ao segundo da fila, e assim, sucessivamente, até o último, que se dirigirá ao condutor e ditará a mensagem recebida (e como foi entendida) em voz alta.

Observações: Semelhante aos jogos "A Mensagem" e "Mensagem Escrita", mas não aplicável para equipes (Patrulhas ou Matilhas), mas sim, para uma Seção inteira: quanto mais gente, melhor. É importante que se guarde uma distância segura entre o que está recebendo a mensagem dos demais.

O interessante desse jogo é como a mensagem é corrompida durante o trajeto que ela corre de boca em boca. Então, cabe ao Escotista explicar aos participantes que eles devem retransmitir um recado exatamente como eles o recebem, para evitar a formação de boatos e mau entendidos.

Sugestões: Experimente mais de uma mensagem, invertendo o sentido da transmissão, isto é, o último será o primeiro a receber a mensagem.

Se o Escotista quiser experimentar vários tipos de mensagens, tente um verso rimado. Vai, então, verificar que dessa forma, a mensagem não sofre grandes variações.

303. TICO-TICO FUZILADO

Consiste em se fazer no chão uma certa quantidade do buracos, alinhados, chamados papões em número proporcional ao de jogadores, ideal cinco. Por livre escolha ou sorteio define-se a quem pertença cada um dos papões, e também quem lançara a bola, geralmente de meia, esta era lançada de uma distância aproximada de cinco metros rolando pelo chão e deveria cair em um dos papões.

O dono do papão onde a bola caía deve tomar posse da mesma e tentar queimar um dos jogadores. É uma correria geral e quem for queimado ganha um "ovo", pequena pedra de cascalho, em seu papão, inteirando três o mesmo vai para o paredão de fuzilamento onde cada jogador tinha o direito de dar-lhe uma bolada nas costas.

Caso o jogador erre a bolada ganha um ovo para a próxima rodada. Caso o dono do papão em perseguição aos tico-tico erre a bolada também, ganha um ovo em seu papão.

Um dos jogadores pode tirar a bola do papão com o pé e chutá-la para longe a fim de dar tempo pra todos correrem.

304. TIRO AO ALVO

Quantidade de Ajudantes 2
Duração média em Minutos 10
Quant. mín. participantes 20
Quant. máx. participantes 32
Modo ATIVO

Local para Atividade AR LIVRE
Formação EQUIPE
Material: Garrafas de refrigerante (vazias), bolas de tênis (uma para cada equipe)

As equipes formam uma ao lado da outra, atrás de uma linha demarcada. A 20 metros colocam-se as garrafas, enfileiradas. Ao sinal de início, o primeiro de cada equipe sai e com uma bola de tênis tenta derrubar uma das garrafas. Caso consiga soma um ponto. Após o arremesso, o(a) jovem pegará a bola e retornará à equipe, entregando a bola ao segundo da equipe, que reiniciará todo o processo. Vence a equipe que conseguir o maior número de arremessos com sucesso.

305. TOCA DO COELHO

Tipo: Ativo Aplicação: Lobinhos, Escoteiros, Seniores e Pioneiros
Materiais: Giz em quantidade suficiente para o desenho das tocas (igual ao número de participantes menos um) e do círculo central.

Regra: Os participantes serão "coelhos", cada um com sua "toca", marcada a giz no chão, exceto um. Entre os que tem "toca", há combinações secretas (mas sem sair de seus lugares) de quem vai trocar com quem. O condutor dá um sinal e os participantes devem sair e trocar de lugar. Aquele que estava sem a "toca", vai tentar invadir uma, resultando que um dos coelhos vai ficar em seu lugar, e assim sucessivamente.

Observações: Para que esse jogo seja o mais divertido possível, as "tocas" devem estar colocadas ao redor de um ponto central, onde ficará o "coelho sem toca". Pode ser, também, colocada ao redor dessa área central um círculo com dois passos de raio, mais ou menos, em que todos os "coelhos" sejam obrigados a passar por ele antes de fazer a troca.

Sugestões: O "coelho" que ficar sem a toca pode pagar uma prenda, como uma etapa a ser cumprida.

A instalação desse "círculo central" é para evitar a formação de grupos internos fixos dentro do jogo, que é uma pratica discriminatória usada naturalmente pelas pessoas. No caso de uma Seção bem disciplinada, o Escotista pode dispensar o uso desse artifício.

Nas Seções com um só Assistente de Chefe, ou nenhum, como em alguns casos, o trabalho de desenhar as "tocas" e o círculo central é excessivo. Cada participante pode muito bem desenhar a sua e o "coelho sem toca" pode traçar o círculo central.

306. TODOS JUNTOS

Quantidade de Ajudantes: 3
Duração média em Minutos: 20
Número de participantes: 20 a 40
Local para Atividade: AR LIVRE
Modo: ATIVO

Formação: EQUIPE
Material: Uma alça fixa que comporte toda a equipe dentro.

As equipes formam uma ao lado da outra, atrás de uma linha demarcada. A 20 metros marca-se um ponto para cada equipe. O primeiro de cada equipe levará consigo a alça fixa, e ao sinal de início, correrá até o ponto marcado e voltará, levando na segunda corrida o segundo membro da equipe consigo, e retornará, repetindo a ação, até que todos os membros da equipe estejam dentro da alça. Vencerá a equipe que primeiro conseguir chegar ao ponto marcado com todos os seus membros.

307. TODOS SE SAÚDAM

Tipo: Ativo Aplicação: Lobinhos

Põe-se os Lobinhos a andar em um trajeto em oito. Quando se cruzam, se saúdam, com o lema e um aperto de mão.

Observações: Esse jogo é para fixar o adestramento dado de Saudação, Lema e Aperto de Mão aos Lobinhos. Esse jogo deve ser aplicado somente aos Aspirantes a Lobinho. Quando o Lobinho ficar mais velho e sabido, não sentirá muitas atrações por essa atividade.

308. TOQUE AMIGO

Esta dinâmica tem como idéia promover a comunhão entre as pessoas e o compartilhar entre irmãos. Primeiro a tropa deve ser dividida em duplas, que com os olhos fechados sentem o companheiro em alguns minutos com as mãos, verificando a forma do rosto, braços, olhos respiração, abraçam o companheiro e então abrem os olhos olhando firme para o outro. Depois, já formados em círculo é passado uma broa, daquelas durinhas e redonda. Cada um tira um pedaço e come passando par o outro, enquanto um texto sobre o assunto deve ser lido:

> Apertei a mão de meu amigo, Senhor,
> E bruscamente, olhando aquele semblante triste e preocupado,
> Fiquei com medo de Tua ausência em seu coração.
> Senti o mesmo mal estar que sentiria diante de um tabernáculo
> fechado se ignorasse que estivesses ali dentro.
> Se não estivesses ali Senhor, estaríamos separados.
> Pois sua mão em minha mão seria apenas carne sobre carne.
> E seu coração para o meu coração, o de um homem para outro homem.
> Quero tua vida para ele ao mesmo tempo em que para mim
> Pois quero que meu amigo seja, graças a Ti, meu irmão.

Depois a discussão é aberta e todos devem relatar o que sentiram.

309. TORPEDO

Quantidade de Ajudantes: 3
Duração média em Minutos: 5
Número de participantes: 20 a 32

Local para Atividade: AR LIVRE
Modo: ATIVO
Formação: EQUIPE
Material: Bambu grande

Em plena guerra, seus submarinos precisam atingir alvos inimigos, através de poderosos torpedos, mas cuidado, pois eles têm que ser muito precisos, os alvos mudam de posição.

As equipes se posicionam em fila segurando o bambu acima das cabeças, este é passado para frente sem que os elementos andem. Quando o último elemento ficar sem o bambu na mão ele se coloca à frente da equipe se posicionando e ajustando sua posição em relação aos alvos. O objetivo é fazer com que o bambu toque o alvo. A equipe que chegar primeiro vence o jogo.

310. TOURO NO ESCURO

Material: Lenços escoteiros e um sino (ou molho de chaves, pedras dentro de uma lata, presa por um fio).

As equipes formam um círculo, e dentro dele é colocado um "touro", que tem por objetivo mudar de local sem ser pego, durante 1 minuto (o tempo será definido entre o aplicador e as equipes). Todos terão os olhos vendados, e o "Touro" receberá o sino para colocar no pescoço. As mãos do "Touro" são amarradas para trás, e ele terá 3 chances para ficar livre dentro do tempo estipulado. Nenhum dos jogadores poderá sair de dentro do campo de jogo, previamente delimitado. O "Touro" vencerá se conseguir seu objetivo.

311. TRES EM UM

local: meia quadra
material por participante: canudo, feijão, ração, balão de gás.

material por patrulha: hashi (dois palitinhos)

Jogo de Revezamento simples. As tarefas são:

1 - Aspirar um feijão com um canudo e levá-lo até uma base distante, cerca de 10 m
2 - Com palitinhos japoneses (hashi) transportar um feijão ou grão de ração, até a base afastada.
3 - Soprando um balão de gás levá-lo a base distante.

Variante: Pode ser desmembrado em 3 jogos distintos.

312. TROCA DE PALAVRAS

Objetivo do Jogo: Encontrar soluções para os problemas recebidos pelos grupos.

Propósito: Pensar, juntos, sobre a importância de soluções viáveis para as questões ambientais e sociais, trabalhar os Valores Humanos e a cooperação intra e inter-grupal. Alguns Valores Humanos trabalhados:

- **Ø Respeito para com a opinião do outro;**
- **Ø Comunicação para a resolução dos conflitos;**
- **Ø Flexibilidade e abertura para ouvir o outro e entendê-lo;**
- **Ø Não violência para que os conflitos possam ser resolvidos de maneira pacífica;**
- **Ø Ética para encontrar a solução melhor para o grupo e não só para si.**

Material: Tiras de papel e Canetas

Número de Participantes: O jogo pode ser compartilhado em duplas, trios, quartetos ou quintetos. Não há um número mínimo de grupos, podendo ser recriado conforme a necessidade.

Duração: O jogo pode ter vinte minutos para a etapa dentro dos grupos e mais vinte para os relatos. Mas pode ser modificado de acordo com o interesse dos participantes.

Descrição: As tiras de papel são previamente preparadas com palavras-solução de questão ambiental, por exemplo. Outras tiras com palavras-problema – poluição, desmatamento, miséria, entre outras. Os participantes são divididos em grupos e recebem as palavras problema. São distribuídas até que todas acabem. Em seguida os grupos recebem as palavras solução, da mesma maneira.

O objetivo é que cada grupo disponha as palavras problema em ordem de prioridade a serem solucionadas. Usarão, então, depois as palavras-solução. Em seguida o grupo escolherá um relator que comentará a experiência. Há possibilidade dos grupos trocarem palavras-solução para melhor adequação e resolução do problema.

Dicas: Este é um jogo de reflexão que pode ter inúmeras variantes de acordo com o grupo. Para grupos em que haja conflitos, por exemplo, o escotista pode dispor das palavras-problema de maneira que possam proporcionar a discussão destes conflitos e suas causas.

Outra possibilidade, em se tratando de um Jogo Cooperativo, é a troca de palavras ou mesmo de participantes que funcionarão como conciliadores, podendo experimentar uma outra situação. O importante é o exercício da discussão, da re-flexão e da co-operação para a solução de conflitos.

313. TÚNEL

Tipo: Ativo
Aplicação: Lobinhos

Põe-se todos os Lobinhos em fila com as pernas abertas, formando um túnel. Um Lobinho na ponta deve passar no "túnel" formado e posicionar-se como os demais. O seguinte repete o trajeto, e assim por diante.

Observações: Esse jogo é simples, mas é de sucesso garantido, principalmente quando há Lobinhos muito gordos, muito baixos, muito altos ou que não gostam de andar de quatro no chão, mantendo os quadris excessivamente para cima.

Sugestões: Antes da fila, que se desloca para frente (ou para trás, dependendo de como se é feita a movimentação: se do Lobinho da frente ou de trás da fila), chegar a um obstáculo, o condutor do jogo deve orientá-la a curvar-se levemente para prosseguir o jogo.

No caso de Lobinhos com dimensões muito diferentes da média da Alcatéia, que causam sempre um problema de prisão das pernas de um com sua bacia, ou vice-versa, o condutor deve manter um clima de incentivo e humor positivos, e nunca mostrar-se aborrecido da "lerdeza" dos meninos. Para Lobinhos que evitam, por comodismo, andar de quatro, o Escotista deve incentivá-lo a tal.

314. UNS E OUTROS

local: livre material: papel com nomes / saco

Jogo para jovens que já se conheçam razoavelmente bem. Serve para quebrar o gelo e reforçar o conhecimento mútuo. Coloca-se o nome de todos os participantes em um saco. Um por vez sorteia um nome e deve apresentar o companheiro sorteado.

315. VAI E VEM

Objetivo do Jogo: Adequar o movimento proposto pelo brinquedo à cadência rítmica melódica da música, apresentada.

Propósito: Neste jogo os participantes vivenciam o ajuste do ritmo individual ao coletivo, criando coreografias que vão se complementando. Respeito e Paciência com o tempo e execução do movimento do outro. Adaptabilidade do ritmo individual ao

coletivo. Alegria na realização do Jogo-dança e na construção do brinquedo que estimula e auxilia na superação de limites.

Recursos:

Ø Espaço amplo (vazio), onde os grupos possam brincar com o Vai e Vem e também formar um grande círculo para dançar.
Ø Garrafas PET
Ø Argolas coloridas
Ø Corda de nylon
Ø Fita durex colorida

Número de Participantes: Pode variar de 8 a 40, dependendo do espaço físico.

Duração: Serão necessários 20 minutos para a confecção do brinquedo e 30 minutos para a dinâmica.

Descrição: Dinâmica para formação de duplas:

1. Cartões com palavras em pares:
Os cartões são espalhados pelo chão, bem separados um do outro e com a palavra escrita virada para baixo. Ao som da música apresentada o grupo caminha por entre os cartões observando a melodia e o movimento rítmico sugerido pela mesma.

Ao sinal combinado, cada um pega o cartão que está mais próximo de si, continua caminhando e mostrando a palavra para o grupo, para que os pares se formem juntando-se as duplas que tiverem cartões com palavras iguais.

2. Construção e decoração do brinquedo – Vai e Vem
Cortar as garrafas aproximadamente 17cm a partir do gargalo. Unir as duas partes do gargalo encaixando-as uma por dentro da outra Passar as duas cordas de nylon pelos gargalos. Amarrar em cada extremidade das cordas de nylon uma argola plástica. Decorar com fita durex colorida

3. Experimentando o Brinquedo
Cada dupla brinca, descobrindo diferentes possibilidades de movimentar o brinquedo.

4. Jogando em grupo
Após algum tempo de exploração do brinquedo, ao sinal combinado, os grupos vão se juntando até que se forme 3, 4 ou 5 grupos.

5. Criando coreografia
O escotista determina um tempo para que cada grupo crie uma coreografia para ser apresentada.

6. Coreografia Coletiva
Cada grupo, após sua apresentação, escolhe um dos movimentos de sua coreografia para compor a coreografia coletiva – todo o grupo dança.

7. Roda de reflexão e avaliação do processo.

Dicas: Estimular o grupo a utilizar diversos materiais na construção do brinquedo. Este jogo pode ser construído por crianças a partir de 6 anos, desde que as garrafas já estejam cortadas.

O tempo de exploração do brinquedo e da realização do Jogo-dança, dependerá da motivação do grupo. A música pode estar permeando a atividade desde o início, para que a mesma vá sendo aos poucos internalizada.

316. VIRTUDES

Com todos sentados em círculo, o chefe inicia com introdução que faz-nos refletir sobre o nosso velho hábito de falar mal e reparar sempre nos defeitos dos outros, mesmo nos amigos e parentes, estamos sempre ressaltando o mau-humor da esposa, a avareza do pai, o egoísmo da irmã, a preguiça da namorada, a vaidade da monitora enfim, quase sempre reparamos muito mais nos defeitos do que nas qualidades...por uma questão de hábito os defeitos aparecem muito mais que as qualidades... pois bem, nesse momento faremos um “exercício' para começar a mudar esse velho hábito....pois iremos falar apenas de VIRTUDES, e nunca de defeitos...”.

- cada um recebe papel e caneta, onde anotará a principal virtude ("qualidade") que acha do companheiro sentado a sua direita, sem identificar a pessoa, apenas colocará a " qualidade" , por exemplo: "honestidade" e não "honesto" / "simpatia" e não "simpática" / "coragem" e não "corajosa", e assim por diante...
- os papéis serão dobrados e recolhidos, todos misturados...
- o chefe então começa a ler as virtudes e a tropa tentará identificar quem assume melhor aquelas características...o mais votado recebe o papel e guarda até o final do jogo...detalhe : nessa hora aquele que escreveu não revela o que foi escrito
- quando todos os papéis forem distribuídos: cada um deve dizer como se sentiu, sendo identificado por aquela característica: se concorda ou não que ela seja sua característica mais marcante...
- aí sim o companheiro do lado revela o que escreveu dele..e justifica.

Após todos serem identificados, os chefes ressalta a importância de nos habituarmos a enxergar as virtudes, aceitar defeitos e viver em harmonia com o mundo.

317. VOLEI DE PALITINHOS

local: meia quadra

material: dois palitinhos por sênior, balões de gás

Cada sênior recebe dois palitinhos tipo de sorvete (abaixador de língua). O objetivo é, com os palitinhos, jogar uma partida de vôlei. Não vale usar as mãos e a bola de gás pode ser tocada no máximo 4 vezes antes de passar para o lado adversário. O saque deve ser realizado bem de perto.

318. VOLEIBOL DIVERTIDO

Objetivo do jogo: Jogar voleibol, modificando as regras para que se torne um jogo Cooperativo.

Propósito: Este jogo permite o exercício da visão sistêmica, do voleibol, da cooperação e da alegria.

Recursos: Uma corda elástica ou uma corda feita com tiras de tecido colorido e uma bola que poderá ser de voleibol ou outra mais leve, dependendo do grupo.

Número de Participantes:
Seis jogadores de cada lado da rede, podendo este número ser ampliado de acordo com os objetivos do escotista.

Duração: Indefinida, enquanto os jogadores estiverem se divertindo e/ou enquanto o escotista verificar ser importante continuar.

Descrição: O escotista e um auxiliar, ou mesmo dois auxiliares seguram uma corda atravessada na quadra e os times se colocam um de cada lado da corda. Seu objetivo agora, é não deixar a bola cair no chão. É um jogo de voleibol, respeitando-se as regras do jogo, os dois times juntos devem atingir os 25 pontos (como no voleibol infinito).

Ao mesmo tempo em que os participantes jogam, o escotista e o auxiliar devem movimentar-se pela quadra afim de que a quadra se modifique a cada instante, ou seja, os jogadores além de se movimentarem pelo jogo, agora precisam estar atentos ás mudanças físicas que a quadra vai sofrendo á medida que a corda vai sendo movimentada...

Dicas: Pode-se aumentar a pontuação, fazendo com que a meta seja maior a cada jogo. Pode-se ainda, modificar as regras do voleibol, colocando-se regras do tipo, todos tem que tocar na bola, meninos e meninas tem que tocar na bola alternadamente, ou outras regras que permitam a participação de todos.

319. VOLTA AO MUNDO

Aplicação: Lobinhos, Escoteiros, Seniores e Pioneiros
MateriaisUm bastão para cada equipe no jogo.

Regra: Com os participantes formados em equipe e em fila, cada um, na sua vez, deve dar dez voltas em torno de um bastão sustentado por um auxiliar (o participante passa por baixo do braço do auxiliar) e voltar para sua equipe para que o próximo possa sair.

Observações: Esse jogo é divertido e empolgante, mas também é perigoso, pois os participantes apostam corrida em estado de tontura muito elevado. Para isso, o condutor do jogo deve providenciar que o local seja isento de obstáculos perigosos e, em casos de afoiteza, recomendar calma aos jogadores.

Sugestões: No caso de haver poucos auxiliares, ou nenhum, um bastão só resolve o problema, tornando o jogo um pouco diferente do que se pretendia, com o acréscimo da dificuldade de se dar as "voltas ao mundo" com um só bastão e três adversários.

Não aplicar esse jogo quando houver aspirantes recém chegados ao jogo. Uma queda dele é bastante provável de acontecer, só que ele não encarará isso com a mesma esportividade dos seus Companheiros que já se conhecem há mais tempo.

320. VÔO PANORAMICO

Faixa etária: 11 a 14 anos Área de crescimento: Intelectual
Forma de participação: Patrulha

Esta atividade tem por finalidade fazer com que os Escoteiros comecem a ter os primeiros contatos sobre mapas. Para isso cada Patrulha deverá fazer numa área de terra de 3x3 metros, uma miniatura de uma cidade, que contenha o máximo de elementos, tais como: estrada de trem, rio, ponte, túnel, igreja, sítio, vila, etc.

Os elementos para a construção da pequena cidade podem ter sido desenvolvida numa outra reunião onde aprenderam a trabalhar com cartolina, colas, madeira, etc. fazendo as casas, pontes, etc.. Uma vez terminada a instalação da cidade a Patrulha fará um vôo panorâmico sobre a cidade fazendo um mapa aéreo do local, procurando fazer o máximo de detalhes. Esta tarefa pode ser feita por duplas.

Depois disso as Patrulhas voarão por cima das outras cidades procurando desenhá-las o mais real possível visto de cima. O local (cidade) deve estar cercado para que nenhum pé desastrado faça um terremoto.

O Chefe junto com uma comissão de pais poderá avaliar a melhor cidade. A mais criativa, a mais ecológica, etc.. Com este tipo de vôo fica mais fácil explicar o que é um mapa e quais são os sinais corretos a serem usados em leituras de mapas.



Coletânea de Material recolhido em apostilas (muitas sem referencia de autores e do local onde foram criadas e distribuídas), livros e sites de Grupos Escoteiros. O intuito é o de colaborar na programação de atividades atraentes aos jovens disponibilizando informações gratuitas ao maior número de Escotistas..

Bibliografia:

Jaime Lopes Dias (Etnografia da Beira, VI, 148-149, Lisboa, 1942); Cristina Von, "A história do brinquedo", Dicionário do Folclore Brasileiro / Câmara Cascudo. - Rio de Janeiro: Ediouro Publicações S.A. Todos os Esportes do Mundo / Orlando Duarte. - 1ª ed. - São Paulo: Makron Books, 1996. Jogos Infantis / Tizuko Morchida Kishimoto – Petrópolis, RJ: Vozes, 1993. Jogo de gude: ilustração de Robson Minghini, publicada no Calendário 2003 da Imprensa Oficial do Estado de São Paulo. UEB – União dos Escoteiros do Brasil – Região do Distrito Federal ; Grupo Escoteiro do Mar Almirante Adalberto Nunes – 8º DF; Guilherme Santos Neves (O Jogo do Gude, Folclore, números 7-8, Vitória, Espírito Santo, julho-outubro de 1950); Apostilas UEV – Espírito Santo; Bob Thaler Scouts in Victoria, Newfoundland; Apostilas XXI ELO NACIONAL 2005; ERERE 3; Chefe Zundir José Pumi do G.E.UNIVERSITÁRIO (101-PR); Carmem Barreira; Walter Dohme; Mônica A. Pessoa; Escotismo para Rapazes — Conversa de Fogo de Conselho n.º 5 — Vida ao Ar Livre; O Manual do Lobinho — Quinto Bocado — Jogo: O Menino Zulu, "O Livro da Jângal" de Rudyard Kipling — Os Irmãos de Mowgli Livro de Jogos — Boto Velho —"Apanhar o Chapéu"; Mowgli, o Menino Lobo e Jacala, o Crocodilo, do escritor indiano Rudyard Kipling e traduzidos por Monteiro Lobato; Chefe Luciano Cordeiro de Loyola (Grupo Escoteiro São Marcelino Champagnat – 111PR)

REFERÊNCIAS
http://www.escoteiros.org.br/Programa/jogosecancoes/cooperativos/index.htm
http://www.jogoscooperativos.com.br/entendendo_os_jogos.htm

ÍNDICE ANALÍTICO



Escotistas,

Para auxiliar na Difusão do Conhecimento Escoteiro estamos disponibilizando algumas Listas de Discussão. Participe e receba apostilas, fichas e livros grátis:

Administra Grupo Escoteiro (PARA DIRIGENTES / ESCOTISTAS / ASSISTENTES)

Objetivo: Troca de informações que auxiliem na administração dos Grupos Escoteiros.

Para participar envie um e-mail para:
administragruposescoteiros-subscribe@yahoogrupos.com.br

Comida Mateira Escoteira (PARA ESCOTISTAS / ASSISTENTES)

Objetivo: Trazer sugestões mateiras e coletânea de receitas

Disponível: e-books: Receitas para especialidade Cozinheiro / Confeiteiro, dicas gerais), Pipocasso (mais de 60 receitas utilizando pipoca), Como Fazer Embutidos, Manual de Sobrevivência ALIMENTAÇÃO, FOGO (como fazer sem utilizar fósforos), PESCA, etc

Adesão: e-book Milagres da Cozinha Escoteira ACAMPAMENTO (comida mateira, pão caçador, como criar utensílios, como preservar alimentos, etc),

Para participar envie um e-mail para:
comidamateiraescoteira-subscribe@yahoogrupos.com.br

Confraria Escoteira (PARA JOVENS & ESCOTISTAS)

Objetivo: Divulgar festas nos Grupos, atividades escoteiras e convites diversos que permitam a presença da comunidade.

Para participar envie um e-mail para:
confrariaescoteira-subscribe@yahoogrupos.com.br

Espiritualidade Escoteira (PARA ESCOTISTAS / ASSISTENTES)

Objetivo: Divulgar exemplos de orações, dinâmicas, mensagens, reflexões, etc., que possam ser utilizadas nas atividades.

Disponível: Sugestões de orações, dinâmicas, apostila Caçada Fotográfica (7 Pecados Capitais), Deuses & Mitos, etc.

Adesão: e-book *Espiritualidade Escoteira com 220 Sugestões de Orações*

Para participar envie um e-mail para:
espiritualidadeescoteira-subscribe@yahoogrupos.com.br

Jogos & Canções (PARA ESCOTISTAS / ASSISTENTES) **Objetivo: Resgatar o tradicional e trazer novas idéias.** **Disponível: Cancioneiro, Jogos Indígenas (Quarup), variações para o Jogo do Kim, Guia de Atividades e Engenhocas tendo Água como pano de fundo, etc.** **Adesão: Cancioneiro Escoteiro com 326 músicas + Cancioneiro com Acordes para Violão e Guitarra** **Para participar envie um e-mail para:** **jogosecancoes-subscribe@yahoogrupos.com.br**
Oficina de Programação de Reuniões (PARA ESCOTISTAS / ASSISTENTES) **Objetivo: Trazer sugestões de atividades progressivas e atraentes para todos os Ramos.** **Adesão: Arquivo Excel com a nova planilha de programação, recheada de sugestões de jogos. Basta copiar e colar.** **Para participar envie um e-mail para:** **programacaodereunioes-subscribe@yahoogrupos.com.br**

